TV GAME & PC GAME

# 电子游戏与电脑游戏

特别推荐超攻略：万达尔之心 · 女神异闻录(PS)
梦幻模拟战III · 银河之星(SS)



# Real Bout SPECIAL

# 帝王克劳撒归来！

## 饿狼传说 REAL BOUT 特别篇

机种：NEO GEO　厂商：SNK　类型：ACT　容量：394M　发售日：未定




望月双角的超必杀简直是华丽无比。

人气格斗游戏饿狼传说将推出第六弹，REAL・BOUT・特别篇，除去前作登场的十五人（除吉斯）又加入了四名在饿狼特别篇中出现的老角色。

“饿狼传说”系统的特点是必杀技，此外又加入了爽快的连续技，在前作中曾出现的威力绝大的超必杀技和潜在能力，在本作中也有着极为华丽的表现。




这是唐葫芦的新必杀技吗？

泰瑞这回伤的不轻呀！




可选择十九个角色，可说是阵容豪华。



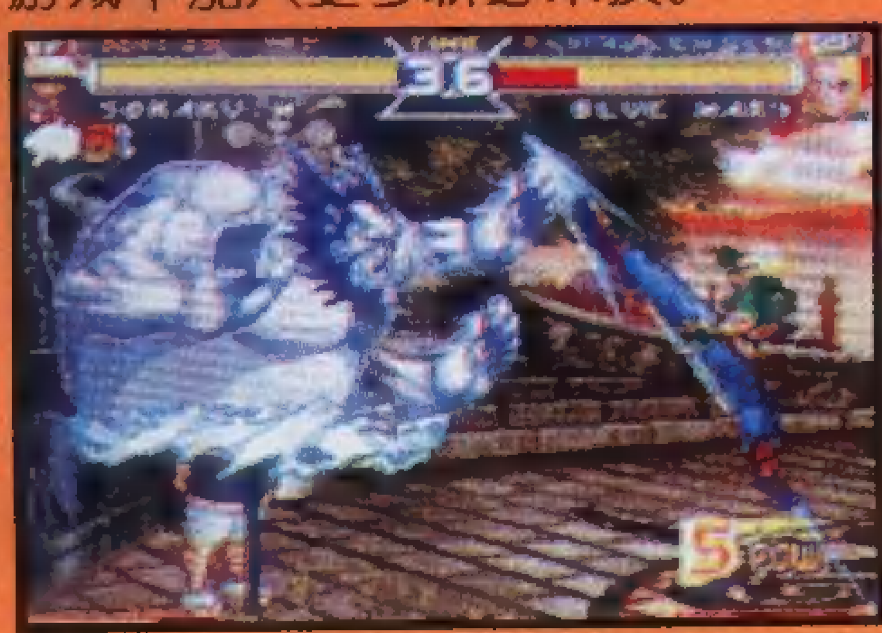
龙炎舞虽強，但在帝王波动拳之前便逊色一筹。

↓变线攻击由三线变回两线，更易操作。



东丈的龙卷上升拳也有变化。

游戏中加入更多新必杀技。

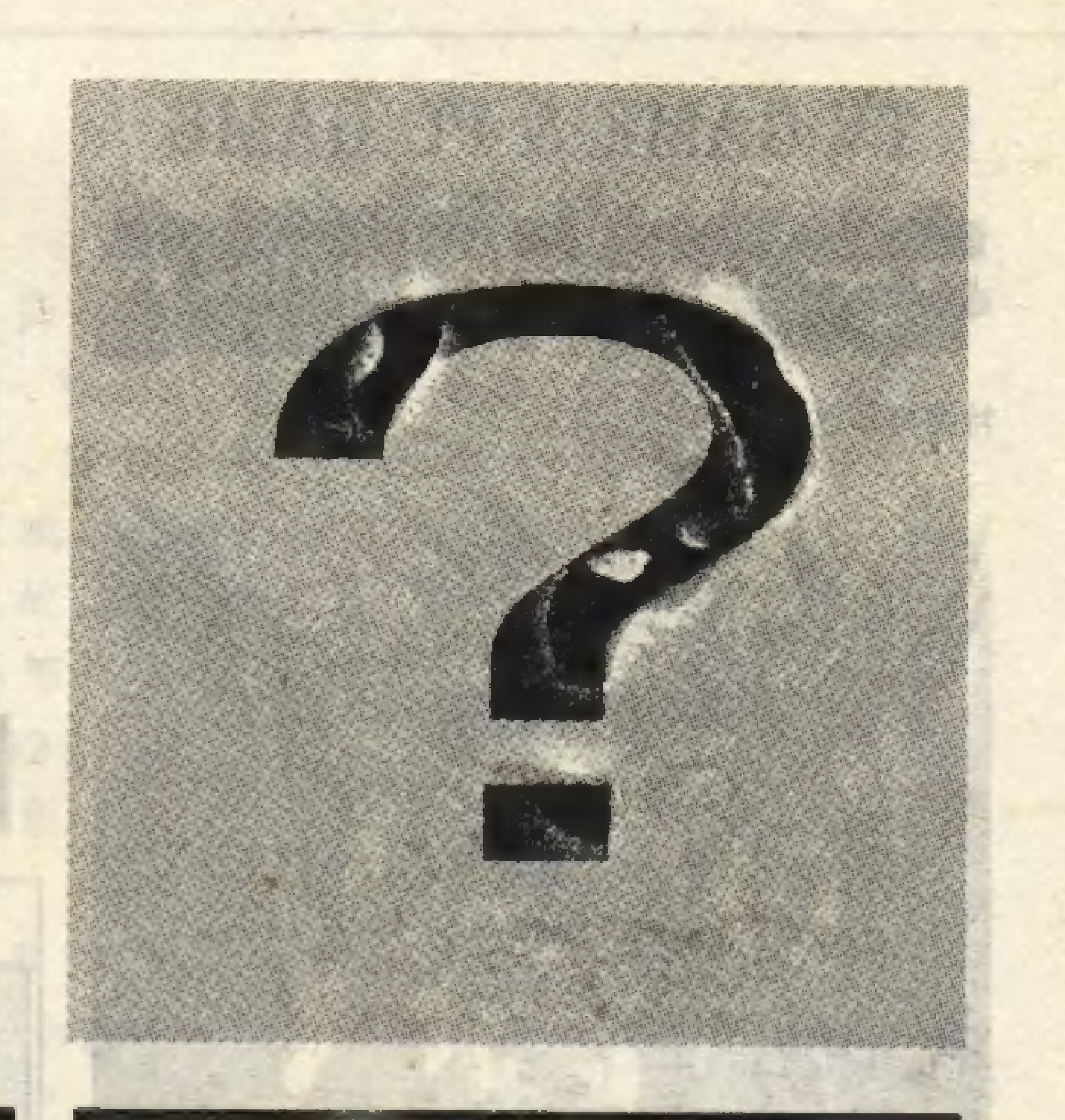


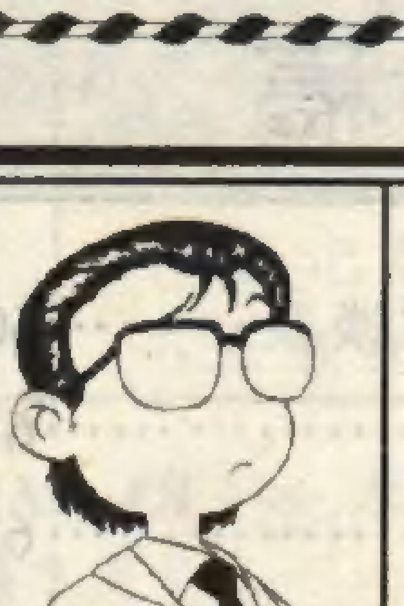


新角色陈先生、唐葫芦、劳伦斯和克劳撒。

# 新年寄语

转眼间'97年已经来到，虽然不想说什么岁月如梭之类的老话，但又一年过去，确实令人颇多感触。本期卷首中，请到编辑部全体及几位经常给予我们帮助的朋友同读友们倾诉肺腑之言(?)。另外，那张有问号的位置本是主编的肖像，本来想请他一起亮相，怎奈他执意要保持神秘感…唉，也罢，也罢！代他对朋友们说声"新年快乐"吧!!





BLUE：托朋友从香港买绫波丽的等身海报，不知是否能买到。到现在还很怀念当初迫于生计而卖掉的原版画集与漫画，后悔后悔！再也买不到了！

白天写稿子，晚上玩游戏，每天只睡四个小时，快要累死了！圣诞平安夜居然是独自一人度过的，街上的景象"触目惊心"，一个人好寂寞呀！

有朋友来信问我名字是否有别的含义，其实我自己也不清楚，大概是因为蓝色给人的联想太多了。就象当初我面对绫波丽目无表情的眼睛，总觉得那后面有许多复杂的东西。

我在说什么呀?！



KING：辞去紧张的一年，迎来了……更紧张的一年。正在看这一页，与我面对面的读者朋友，你们现在有着怎样的心情呢?

身后传来同社的伙计们正在用索尼克与结城晶对战的噪杂声，我也坐不住了，PS的"新超级机器人大战"正在呼唤着我……那么，祝诸位新年愉快，事事顺心，我的话就写到这儿吧！



FOX：快乐快乐！在我玩遍所有机种之后终于还是选择了土星(SS)，原因有三：首先是灵活的手柄，而且格斗游戏多；其次是2DRPG作得非常出色，如不久前打穿的《银河之星》，最后，是什么来着，想不起来了！总之，I LOVE SATURN！

春节快到了，在此先祝大家节日快乐！我现在所想的已不是如何过节，主要的是想利用这段时间好好休息一下，躺在床上玩RPG的感觉实在太美妙了！

姓名：DRAGON 性别：男 出生于大地震之年 身高：17? CM 星座：巨蟹 最喜欢的颜色：黑色 目前拥有的机种：MD、SFC、PS、SS、N64、FX、PC 最喜欢的机种：PS(目前)最喜欢的游戏类型：第一SLG、第二RPG，目前最喜欢的游戏：大炎之纹章Ⅰ、妖精战士Ⅱ、勇者斗恶龙Ⅲ、饿狼Ⅳ(Real Bout)、三国志Ⅴ、太空战士Ⅵ(以上排名不分先后)，最想对读者说的一句话：衷心感谢大家对本刊的捧场，谢谢！！！





BEAK：BLUE这家伙一脸茫然。KING露出天真的傻笑。

FOX呲牙咧嘴。

DRAGON好象谁都不服的样子。

为什么把一条蛇放在我的旁边?

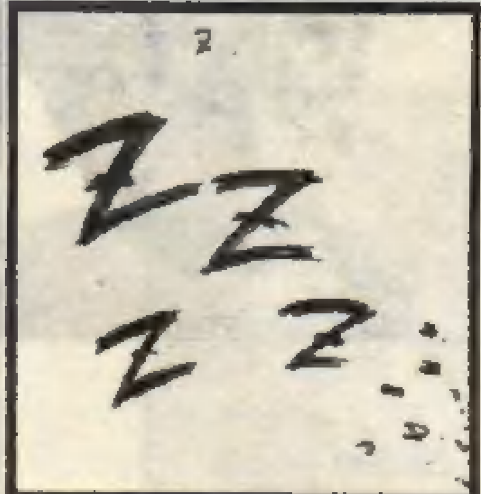
我自己……

好象没什么缺点。



尹龙(SNAKE)：说到玩游戏吗，分明有一台电脑就够了！可是偏偏有人要买齐全部机种，结果当然很惨了：比如编辑部中某位老兄拥有了很多机种(详见个人介绍)，却买得起马，配不起鞍，现在没钱买游戏不说，连吃饭都成问题了。

唉！守着一堆机器哭去吧！



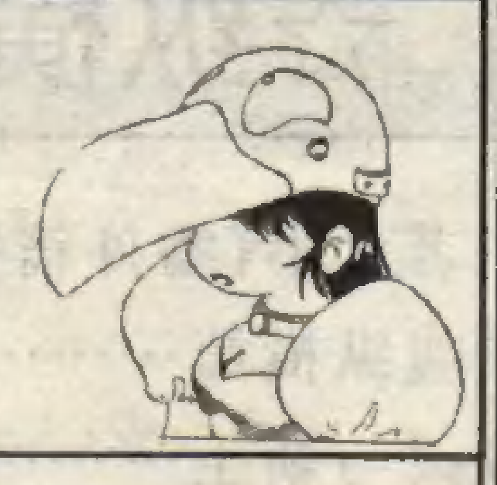

AKIRA(漫画家，《樱花大战》攻略的作者)：

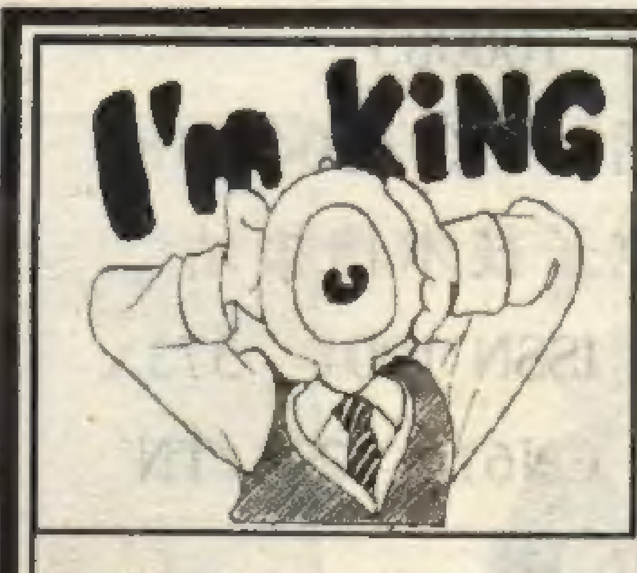
呼——呼——(KING：赶紧起来！你总得说两句吧！)

呼——呼——(因许多天连续加班而沉入昏睡状态中)

(KING：…………)

雷鹰：大家好！每逢年末年初，玩GAME的人总是特别忙，所有厂商都喜欢在这段时间推出作品。不过虽然过瘾也有些令人手忙脚乱：经常会把SS盘放到PS里面；而玩SS时想开机盖却按到RESET键上；诸如此类…加上母亲大人又不太认识光盘种类，总把CD、VCD、PS盘、SS盘和电脑盘混在一起，到最后面对着一堆没有标签的盘面，连我也不知道哪张是什么……






MOMO：最近的日子真是…玩街霸ZERO 2总是输给别的人；FOX那家伙买了VCD之后又买进了土星；最可气的是KING这小子，有天晚上加夜班时吃了三包泡面六个大包子，还傻乎乎地逢人便自夸一番——我要回去做桃太郎，不再做他的影武者啦！




本期封面：天空战记



主编　张忠智
副主编　董振兰
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
北京电脑工作室　海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)邮编　100083
咨询电话：(010)62045118
出版　陕西省电子技术情报站
中国标准刊号　ISSN 1001　373X
CN61　1221/TN
新增字96第076号
印刷　国营五二三厂
发行　陕西电子杂志社发行部发行
邮局发行代号　52—126
定价　6.50
广告登记证号　陕工商广字01—036号

# 现代电子技术

(增刊)　1997年第1期
(总第80期)　1997年1月15日出版

## 目录·目录·目录·目录

### ☆精品资讯



### ☆超攻略道场



### ☆游戏名品



### ☆纵横四海



### ☆特　稿

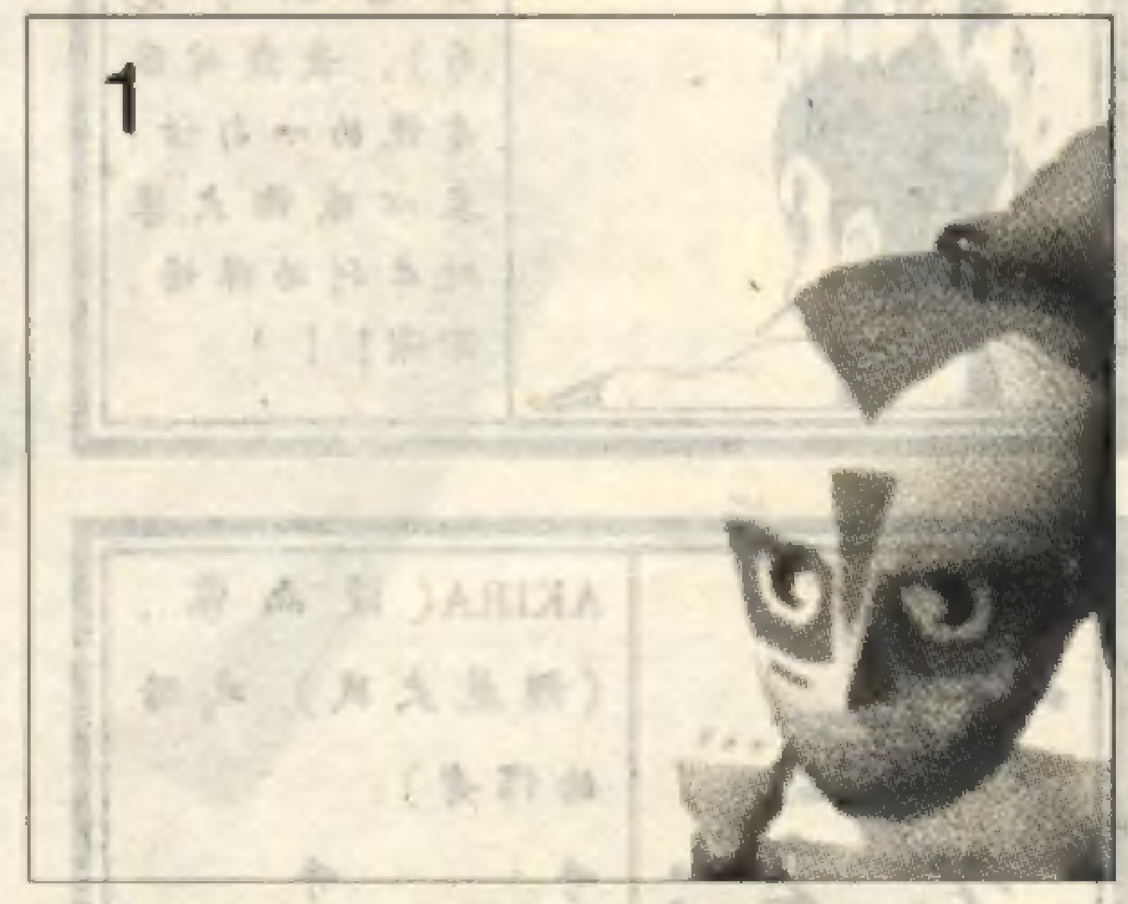


### ☆电脑宝岛



### ☆广　告






**本期刊标**

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

**原《名品消费》现更名为《现代电子技术》，有关事宜请向北京电脑工作室查询，敬请读者留意！**

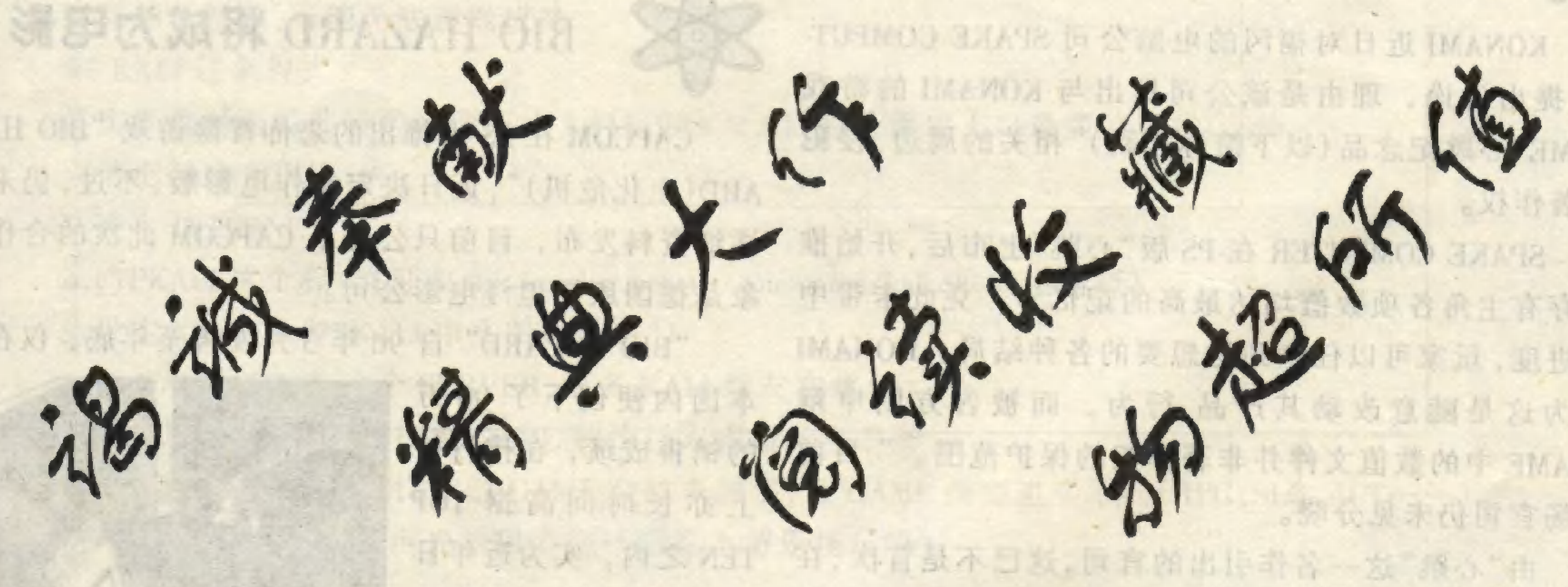
# 本刊郑重声明

自从本刊编辑部将《电子游戏与电脑游戏 96'典藏本》的广告推出以来，得到了各界广大玩友的热烈响应，询问有关事宜的信件如雪片般飞来，其中有不少是要求《典藏本》增加力度，丰富内容，成为一本真正的精典之作。

鉴于以上原因，本刊编辑部达成共识，将准备于 12 月底推出《典藏本》收回，对其中的部分内容进行了修改。这是本杂志面向社会推出的第一本书，所以为保证质量，为向所有关怀支持我们的读者负责，我们把原来因为时间紧迫而没有编入的 96 年底的许多大作也收录书中，真正做到了对 96 年全年游戏的全面总结与回顾。

《典藏本》的正式出版日期已定为 97 年 1 月底，敬请所有读者注意！对此次的推迟，也希望能得到大家的原谅与理解。

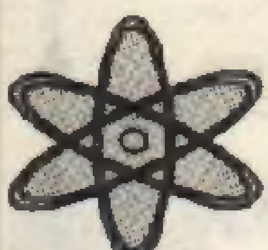


# 新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

# NEWS OF GAME'S WORLD

责编:KING & MOMO



## 电子技术与游戏世界中的新偶像——SNK 摇滚乐队诞生!

近一年间,在游戏业不断发展的趋势下,出自电玩的角色及使用高技术作出的拟真人物作为偶像明星纷纷登场。在伊达杏子和藤崎诗织之后,现在,又一颗新星出现了,这就是由五位 SNK 热门格斗游戏角色所组成的 POCK,BAND"The Band Of Fighters(简称 BOF)"。

吉它:草雉京、贝司:八神庵、键盘:娜可露露(??年代上有问题)、鼓:特瑞,在这四人众星捧月的衬托下,担任主音的少女是原本就设定为曾从事歌手职业的麻宫亚典娜。

5 位明星实际上是采用高技术制作的真实尺寸机器人,从 96 年 12 月 20 日起,他们在土浦市 NEO·GEO WORLD 定期举行演出。当 GAME 迷们见到游戏中的角色生动活现地登台献艺时,无疑会十分感动的。





## "心跳纪念品"再度掀起风波

KONAMI 近日对福冈的电脑公司 SPAKE COMPUTER 提出诉讼,理由是该公司推出与 KONAMI 的游戏 GAME"心跳纪念品(以下简称心跳)"相关的周边,侵犯了著作权。

SPAKE COMPUTER 在 PS 版"心跳"上市后,开始推出存有主角各项数值均达最高的记忆卡,凭此卡带中的进度,玩家可以任意到达想要的各种结局。KONAMI 认为这是随意改动其产品 行为,而被告方则申辩"GAME 中的数值文件并非著作权的保护范围。"目前这场官司仍未见分晓。

由"心跳"这一名作引出的官司,这已不是首次,在 96 年初夏,便 曾因一部漫画中出现诗织的造型而引起 KONAMI 与该作者的纠纷。



## 终在土星网络登场!"电脑战机"

在街机上曾名噪一时的"电脑战机",于 SS 上推出移植版后,广大用户评价并不很高,其关键便是因为它无法对应通信对战系统,而在那狭小的半个屏上操作角色,与邻屏对战实在令人难受。

因此,终于在 96 年 12 月 31 日,对应 SS-MODEM 的"电脑战机 FOR SEGANET"发卖了,该软件与 X-BAND 的 MEDIA CARD 及 SATURN MODEM 同时出售,这个版本的特点是它只能对应网络进行通信对战,而无法独立游戏。不过,加入了独创机体颜色共 216 种,并可在记忆区中让玩家将自己的着色保存下来。

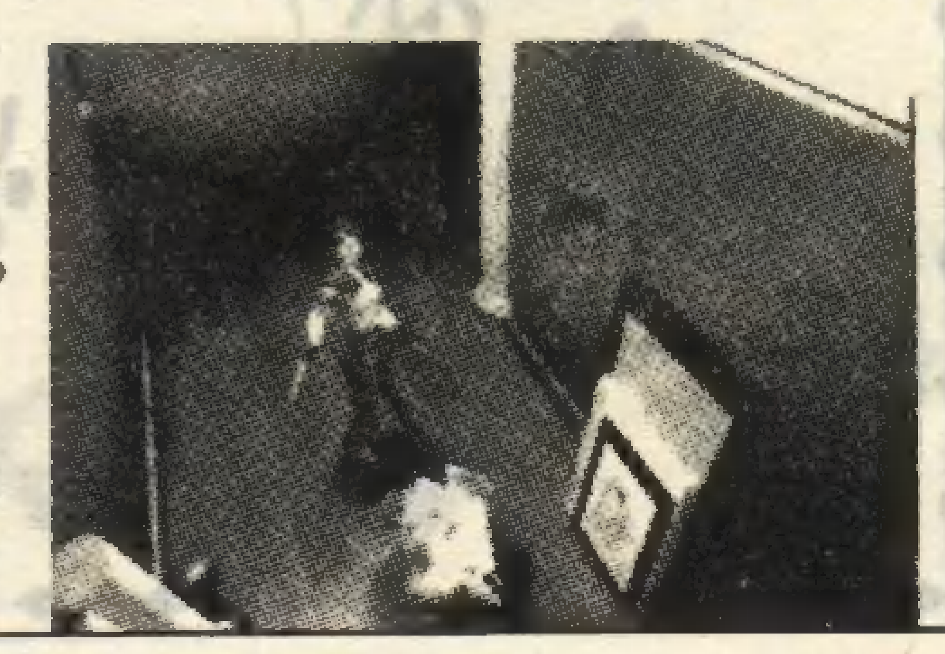


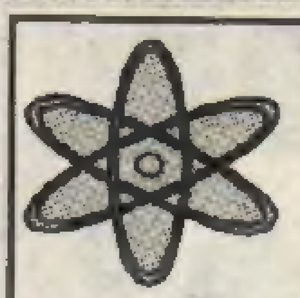



## BIO HAZARD 将成为电影!

CAPCOM 在 PS 上推出的恐怖冒险游戏"BIO HAZARD(生化危机)",近日决定制作电影版,不过,仍未有详细资料发布,目前只公开了 CAPCOM 此次的合作对象是德国康斯坦汀电影公司。

"BIO HAZARD"自 96 年 3 月发售至年底,仅在日本国内便创下了 90 万的销售成绩,在排行榜上亦长时间高据 TOP TEN 之内,实为近年日本 GAME 史上不可多得的经典之作。





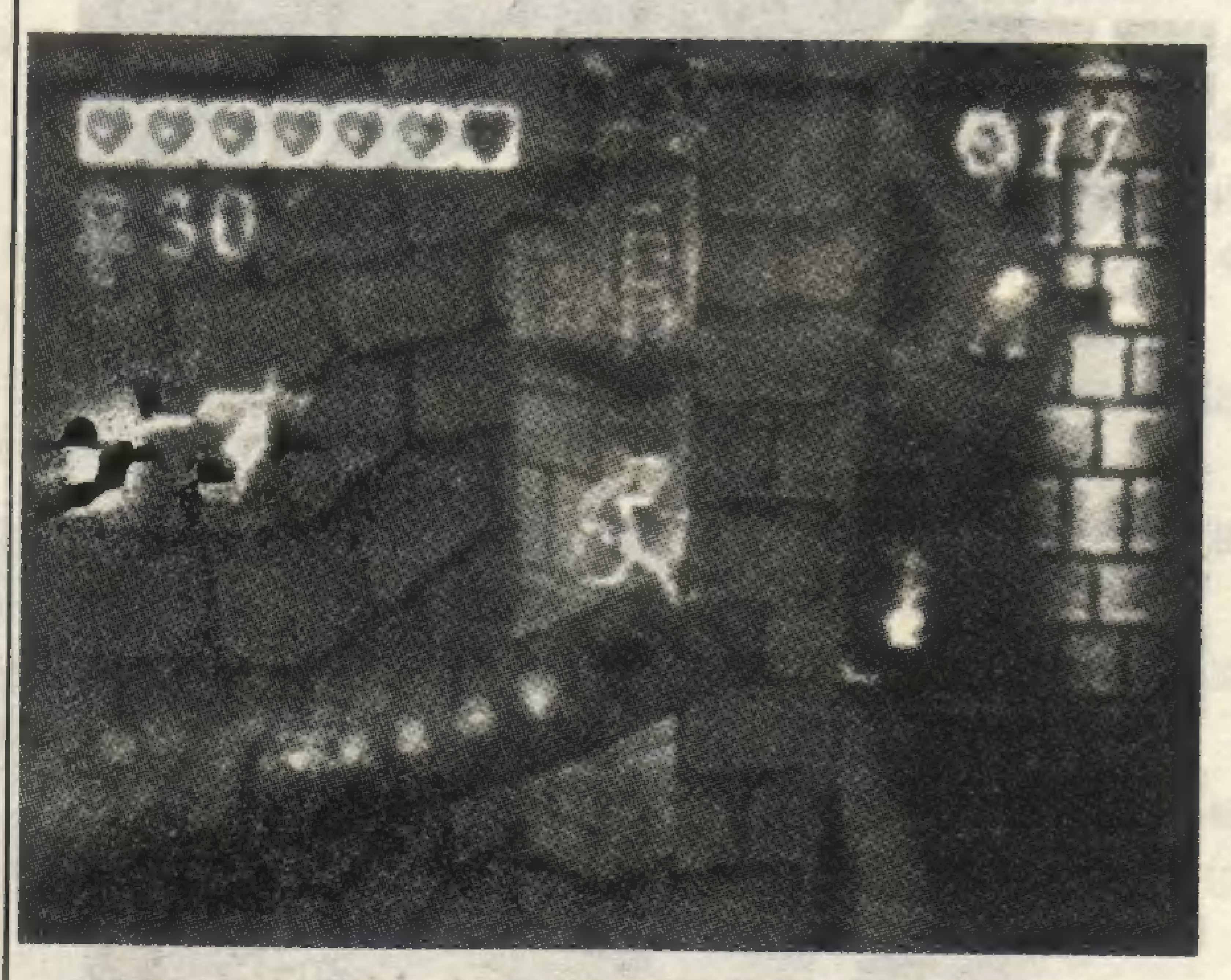
## 迅速建立独立 WWW 网点的新方式 ——全新的"虚拟主机"技术

世纪互联通讯技术有限公司推出一种更为方便和价廉的方式，让任何单位个人可以迅速地建立自己独立域名的 WWW 网点，并且每位员工都会得到类似"Someone @ compantname.co.cn"的 E-mail 地址来读取、发送 E-mail，如同拥有了自己独立的 WWW 服务器。

这是"虚拟主机"技术所带来的新变化，以往，要想在 Intemet 中拥有公司自己独立的域、建立独立的 WWW 网点，就或者需要购置昂贵的高档服务器，由公司自己接入专线或委托 ISP 管理服务器，费用高昂；或者租用 ISP 的硬盘空间，但又得不到属于公司自己的独立域名，在企业形象上大打折扣。现在，"虚拟主机"技术允许任何单位只需要申请一个独立域名，再向提供该项服务的 ISP 支付很少的费用，就可以实现拥有独立域名的 WWW 网点的所有功能。

"虚拟主机"技术是在 Windows NT 4.0 或 UNIX、Linux 操作系统上实现的。利用操作系统的多用户功能，经过技术专家一定的编程和对操作系统进行一定的改制，就使得在同一台服务器的同一个网卡上可以分配多个 IP 地址，实现"虚拟主机"的功能。

目前，在北京地区，世纪互联通讯技术有限公司"世纪互联网"已向社会提供"虚拟主机"服务。



本页新闻由北京世纪宝润图文信息有限公司提供



## 世纪互联获得微软 Internet Explorer 正式授权

世纪互联通读技术有限责任公司正式获得微软 Internet Explorer 软件正式许可与经销授权。日前，双方在京签署了有关协议。

"作为国内知名 ISP 积极同国际著名厂商合作，引进先进的技术和产品，对于国内 Internet 用户和国内 Internet 本身的发展都极为有益。"世纪互联通讯技术有限责任公司张俊副总经理表示。"我们将把 IE 产品首先应用于即将推出的全新 Internet 服务产品'世纪方舟'中，用户将从中得到预置的世纪互联网 Internet 帐户和机时，以及无须设置，可直接上网的免费 IE 软件。"

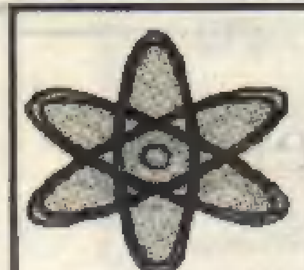
对于这一议，微软公司大中华区经理李文达先生对记者谈到，"这是微软全球 Internet 战略的直接体现，微软鼓励 ISP 使用最先进的 Internet Explorer 产品"。

根据协议，世纪互联将得到最新版本的基于 Windows 3.X、Windows95/NT 和 Macintosh 操作系统的，包括 Internet Explorer 浏览器、InternetMail、News 软件、Netmeeting 网络会议组件和 Active Movie 等全套微软 IE 产品。同时，微软授权世纪互联利用微软 Internet Explorer Adminstration Kit 重新定制 Internet Explorer 软件，用户将得到无须设置，可直接上网的免费 IE 软件。

世经互联通讯技术有限责任公司是世纪企业（集团）成员企业，是国内知名的 ISP，为社会提供 33.6Kbps 拨号访问速率的 Internet 服务。世纪企业（集团）同时身社会提供"北京在线"、"金才网"人才服务等 Internet 在线服务。

美国微软公司成立于 1975 年，是领导全球个人电脑软件发展的公司，为商业及个用户提供广泛系列的产品和服务，每项产品的设计都肓负着重大的任务，旨在能提高个人电脑日常的应用菌能，加快软件运作速度，增添用户在电脑应用上的乐趣。

美国微软公司的 Internet Explorer 是 Internet 浏器中的佼佼者，支持 HTML2.0 票准和含有多媒体信息的 Web 页面。Explorer 支持的 ActiveX 技术可以让用户在 Web 页面中直接使用 Word、Excel 文件，而不必将这些文件全部转换为 HTML 格式。Explorer 独具的 PCIS 安全检查系统可以让父母或监督者根据网点的内容，对其进行相应的访问限制，这对于国内 Internet 的使用者具有很大的实用价值。



## 《纽约时报》上的日本 GAME GIRL!

注重文字性的情节型游戏，在日本正大行其道、如日中天。但是，在文化氛围不同的海外，这些作品的市场如何呢？

从'96年11月25日的《纽约时报》用一个整版面对日本的“心跳纪念”、“纯爱物语”等GAME所做的介绍，可以看出此类节目在美国亦是一定号召力的。在该文中，除了上述两软节目外，还介绍了电子偶像伊达杏子及“美少女梦工厂”等作品，文章由日本将美少女节目中的角色明星化这一点，分析了日美少年们在兴趣方向及消费心理等方面的不同。并证明虽审美观上有差异，对美的事物，感受性是相近的。



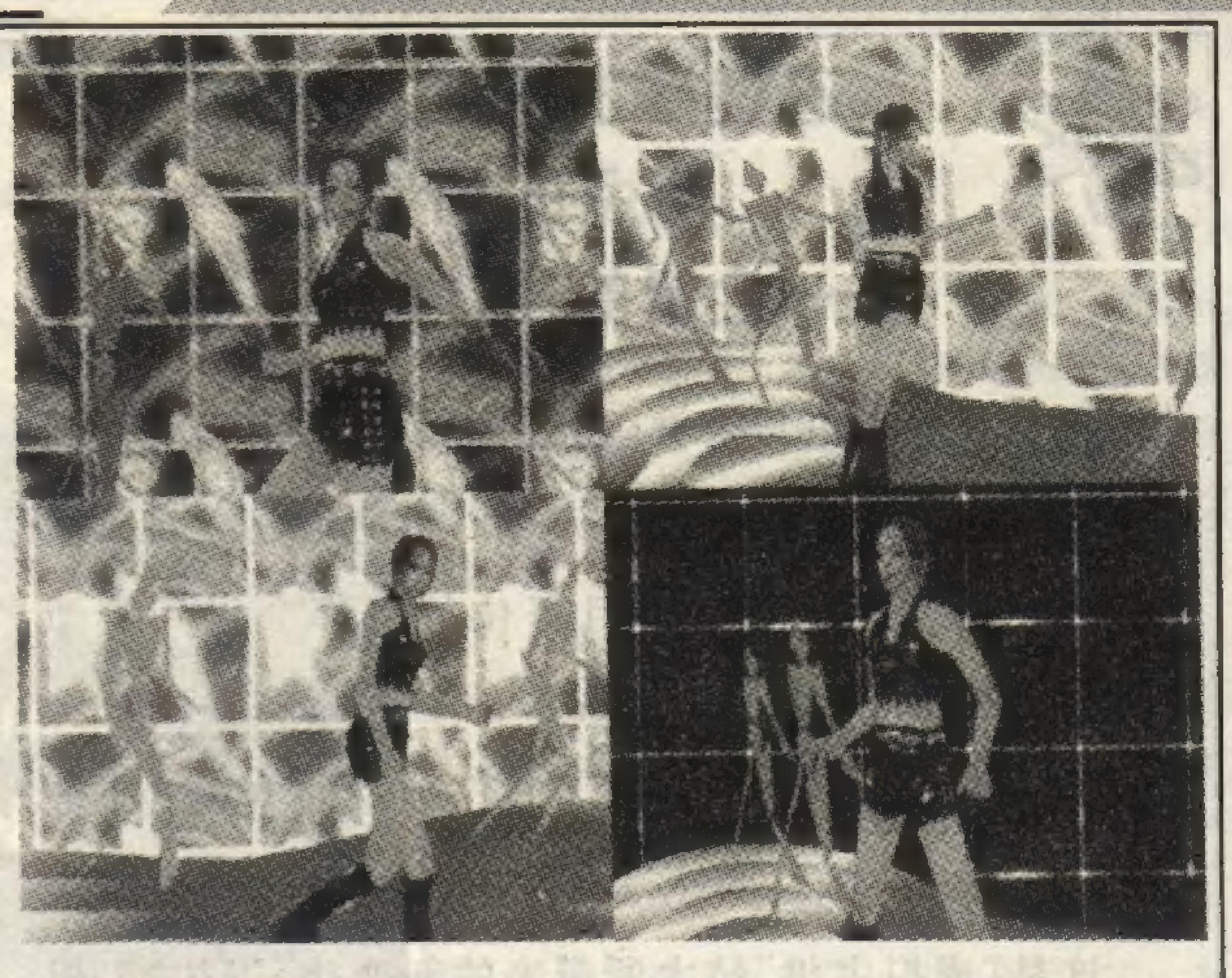


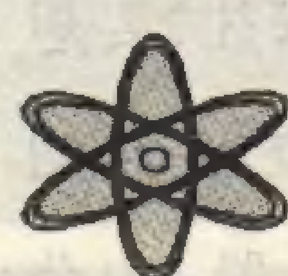

## 铃木裕开发！虚拟舞蹈软件登场

在电子偶像风潮的冲击下，近日由世嘉AM2研的铃木裕主持，开发一软真人即时处理舞蹈软件“DIGITAL DANCE·MIX～安室奈美惠”(SS用)

该软件是由偶像安室奈美惠的热舞录像为蓝本，配以卡拉OK曲作BGM，供用户欣赏的一款MTV型节目。但特殊之处是，在欣赏时可以根据用户的操作自由改变视点，虽然以往这种即时演算的软件如VR战士等获得了成功，但不用POLYGON角色而用真人，在技术上的难度要高得多。

如果这种技术充分成熟，今后的MTV将会有一个质的飞跃。





## SEGA的街机SHOW开幕！

'96年12月10日，SEGA的街机新作集于一堂对业界召开新作发布会。

最受注目的，是采用了“VR战士3”所使用的MODEL 3基板所开发的赛车游戏“SCUD RACE”在游戏中有多种国际GT大赛的名车如法拉利F40等，会场中有着长长的人龙等着体验此节目。

另一注目的焦点，是将著名大回转滑雪运动GAME化的“SEGA滑雪SUPER·G”，在体感框体上加入了飞跃落地时足部的冲击力系统。








# 市场传闻

责编/CZY

●SS的《REAL BOUT 饿狼传说》加上了RAM卡带之后，比想象中要好玩的多，是近期格斗游戏中最值得一玩的作品。

●传闻中《太空战士7》将会使用13CM CD，也就是说要比现在的PS盘大些，看来有许多人是玩不到这个游戏了。传闻而已！

●《新世纪 福音战士》2代将要在SS上推出，可惜现在国内已经买不到1代了。倒是漫画出了两本，EVA迷们可以先过过瘾。

●近来SS的RAM卡带非常热销，可能是它所对应的游戏越来越多的缘故，不知道未来的《VR3》和《东京番外地》是否也对应此卡。

●《幻想传说》续作将在PS推出，上期已经作过介绍，但关于此作的美工传闻日本曾闹得沸沸扬扬，也难怪比起藤岛康介的画工本作的美术设计太差了。

●目前虽然国外已经不再制作FC游戏，但是国内有某些公司将16位机的游戏改变成8位，在FC上推出，所以FC玩家仍会有许不错的选择。

●近日SS的《苍之受继者》销路不好，这是"高达三部曲"的第二部，大概是因为前一作《颤栗之蓝》太短的缘故，所以在许多人的心目中《苍之受继者》恐怕也相差不远。（事实上也正是如此）

●PS版《乱马1/2》推出，以POLYGON制作，除了八宝齐的形象非常传神外，其他角色给人的感觉都怪怪的。

●SS版《银河英雄传说》滞销，主要原因恐怕是国内"银英"FANS太少的缘故，再加上该游戏操作系统非常复杂，许多顾客在试玩时便望而却步了。

●与《银河英雄传说》类似，曾在日本排行榜名列第五的PS版《王鸟空战(AUBIRD FORCE)》销售情况也不好，其实该游戏上手后是非常有乐趣的。

●SFC近期有不少好游戏推出，如《大金刚3》、《勇者斗恶龙3》等，但因为目前似乎已没人制作SFC的磁碟，所以这些大作恐怕玩不到了。

●12月20日对PS玩家来说无异于一个节日，《刀魂》、《新机器人大战》、《狂野历险》等期盼已久的游戏都在该日推出，到时真不知先玩哪个好。

●《VR战警Ⅱ》移植到SS上后，光枪销路非常好，以200元左右的价格来说并不算贵，所以SS玩家可以酌情购买。

●12月16日左右SS版的《EO》已经到货，CD四枚组，据传闻该游戏的PS版无限期推迟了。

●自《BIO HAZARD》后，AVG游戏成为潮流，所有同类型游戏到货后专卖店主均以"与《BIO HAZARD》相似"应对，其实其中良莠不齐，近期较好的唯有PS版的《盗墓者》和SS版的《EO》。

●PS版的《星际悍将》至今国内仍只有试玩版（试版没有片头DEMO和结尾画面），但试版中各角色的招式并不缺少，而且一样可以调出隐藏人物。

●最近在专卖店中看到一款SS版的《索尼克》，以前似乎没在有关资料上见过，该游戏玩起来手感不错且画面华丽，但时间长了颇有头晕目眩之感。

●《银河之星LUNA》对许多喜欢穿插大量动画RPG的玩家来说实在喜爱备至，据悉其续作将在SS上陆续推出。但愿其动画素质会更高。

●对应PS的128区的记忆卡以前总是没有人会用，最近据某些专卖店称该卡中竟然记满了各种游戏记录，如《波洛古罗斯物语》、《OVER BLOOD》等。

●SS96年末推出的精典游戏——《樱花大战》，的确给广大玩家一种耳目一新的感觉。其优秀的美工，精美的CG动画确为SS至今为止的最佳之作。但是做为日语并不十分精通的国内广大玩友，此作丰富的情节设计及幽默的对白也只能通过看本刊的攻略来了解了。哈哈……

●"梦幻模拟战"系列虽然在日本并不属上上之作，但是在国内却十分受欢迎，可能是因为其"唯美"派的设计令游戏中的男女人物形象极佳。此次于SS上的《梦幻模拟战Ⅲ》较前几作改变很大，特别的移动系统，及3D战斗画面令人有新奇的感觉。但是此款游戏在难度上却比前几作要简单许多，令多数SLG迷大呼"不过瘾"。

●相信广大玩家对二年前SCE的《妖精战士》都十分熟悉，其续作在千呼万唤中于96年底登场，二年来SCE的成长体现在此款游戏中，一代的幼稚之处和RPG成份的缺少及自由度低下等缺点在二代中都有所改进。凭心而论，《妖精战士Ⅱ》确为一部精典大作，曲折、悲壮令人荡气回肠的故事情节；优美、动听的交响乐及超过100级的人物等级设定都深深的吸引着玩家。

●PLAY STATION的5500型到货，该机型为PS的廉价版，原来的AV输出口被简化了，现在改用专用AV，致于机器性能目前还没有听到回应。

●SS的3D格斗大作《VR战士对格斗之蛇》与PS的《刀魂》几乎是同时到货的，这两款作品的素质都非常高，看来两个机种的FANS都可大过其瘾了。

●PS在全球的发卖数量已超过1000万台，但在国内的销售情况仍然不如SS，一方面是因为世嘉在许多玩家心目中有着重要的地位；另一方面也是因为价格，SS的售价目前一般要比PS便宜300左右。

# 世嘉精典四大STG

文/MONKEY

## MD GAIARES(中译名《空魂》) STG

因为不象其它STG那样一开始搞得"轰轰烈烈",初看起来不那么引人注目,其实这个游戏至今都算得上世嘉最出色的STG之一,而且是横版。

首先,是武器方面的独特设计:自机基本武器相当弱,完全靠吸取敌人的武器作战。副机是个机械小球,既可以射击敌人,挡住子弹,又可以发射出去,若是太小的敌机会被其撞毁,大一点的它会附在敌机身上盗窃其武器数据,并飞回自机,令自机使出同敌机一样的武器,此后再吸取同样的敌机可将威力提升两个档次。因有了这种独特设计,游戏中自机的武器种类大概有二十多种以上。当然了,最实用的武器往往最朴实,激光(LASER)看上去平淡无奇,也不能穿墙,威力却最大。

游戏当中,吸附小型敌机是不会改变火力种类的,因此多吸附一些有时会取得超级武器——有一发击毁BOSS的威力,可惜只能用一关。

速度的变化也不是靠获得加速,而是由自机换档,有快、中、慢三种。

最后,值得一提的是片头动画DEMO做得十分漂亮,人物、情节及背景的设计多少给人有《超时空要塞》的感觉。至于流程,STG类就实在没有介绍的必要了。

OPTION:三键+START在OPTION里可以将文字改变(有英、日二种)。

简评:这个游戏在刚开始的时侯,也许有人会因为困难而放弃,但本作确实是一款不可多得的作品。一旦投人后,给玩者所带来的乐趣是难以言喻的。

## MD TROUBLE SHOOTER

近年来STG模式越来越单一,也体现在横版STG几乎绝迹这点上,虽然横纵版两种表现方式各有所长,但横版画面在表现某些大家比较熟悉的物体时(例如机械人,纵版的机械人总不大好看。)确实要优越一些。

TROUBLE SHOOTER不是驾驶战机,而是背上飞行背包的人进行射击作战,无论怎么看,都和后来的《战斗玛丽亚·大吟酿》如出一辙,也许是前篇?只不过主角不叫玛丽亚,而叫MADESON。攻击时MADESON只能射击右方,左边的则由副手CRESTAL来负责。前四关开始前可以选择特殊武器,战斗时蓄满能量即可使出。

战斗难度不高,有HP设计,不至于挨一发就死,大多数敌方子弹可以抵消。敌人都是些很可爱的机械人,气氛轻松愉快,是一款真正的家庭游戏——就是说比较"老少皆宜"的类型。当然选HARD能满足一部分STG行家的欲望。结局没有什么区别,只不过中等难度有一个跳舞的小人,而高难度则有两个。

*随我一同来享受飞行的乐趣吧!*

## MD ELEMENTAL MASTER(中译名《魔域争辉》)

本作品不是驾驶战机而是操纵主人公用魔法射击,射击分前方和后方。前四关可自由选择,过一关增加一种可以"气合攻击"的新武器,游戏进行到第五关结束后,基本武器可以聚气攻击成为最强大的武器,此后的BOSS都必须用这种攻击才有效。

游戏是神话风格,场景都是古代的风貌,在时下STG已跳不出令人厌烦的飞机+高楼大厦+宇宙空间+奇形怪状的机械BOSS的框子,玩这款游戏很有耳闻一新之感。

OPTION:三键+START同按

*在魔域中体验惊心动魄的感觉!*

## MD 武者ALESTE(中译名《银河武者》)

本作是驾驶类似"高达"的机械人作战。速度的换档必须暂停后按方向键左右选择。副机有多种模式,按A键调换。

FORWARD:纵向　　3WAY:斜45°攻击

BACK:后方　　ROLL:回转

REVERSE:方向任意　　FREE:主动出击

通常用主动出击使副机大量损失,但在对一些巨大BOSS时常会有奇效。整部游戏虽也是机械对机械,但有着强烈的古代风味(例如敌机动要塞是装上了轮子的天守阁)。若GAME OVER,在CONTINVE以前可选OPTION调换难度,最后难度敌方会增加一些攻击方式(高难度结局有所不同)。

这部游戏都没有设计爆弹,别指望对BOSS时狂轰滥炸一阵就OK,这也是其与众不同的地方。总之对于STG爱好者,这两部作品都不会令人失望。当然,家用机的STG普遍存在难度偏低的现象,不过只要直接挑战"高难"就行了。



# 模拟城市迷你版

SFC

创造属于自己的都市，你会把它变成什么风格的呢？

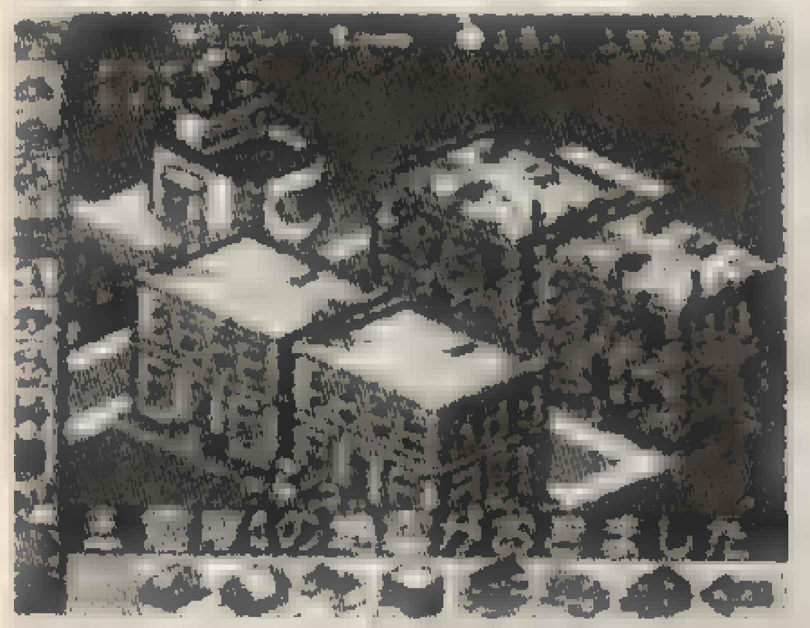
厂商:MAXIS
类型:SLG
容量:16M
发售中

责编/FOX

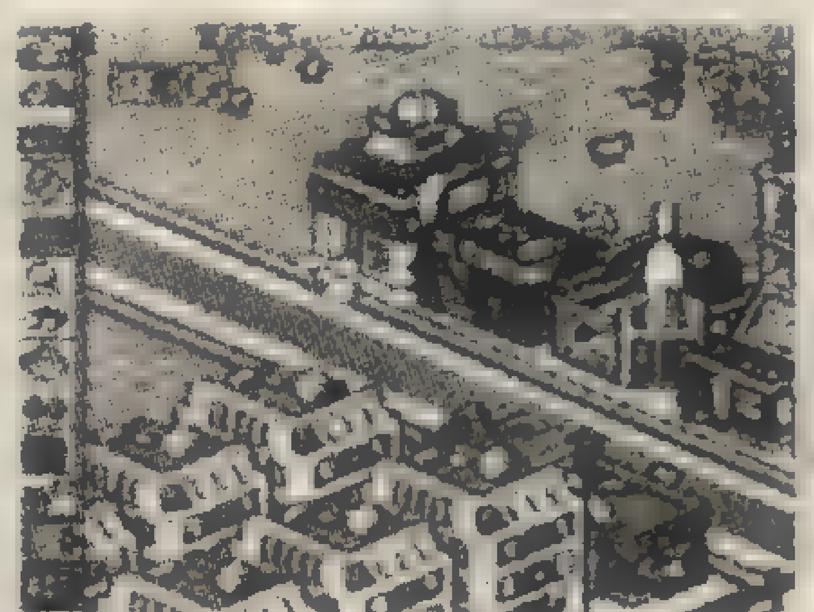
“模拟城市迷你版”是创造完美城市的模拟游戏“模拟城市”系列最新作品。本作品原本已在个人电脑软体中发售过，经改良而在SFC主机上登场。本作品最大的特征，就是系统很简单，不论是税率或电线设施，全都不需花脑筋去注意。说得过份些，玩家可以不顾实际需求，任意建造喜好的房屋与商店。在画面上处理也较前作有所提升!

画面之所以更生动，最大的原因就是所有的建筑物都变得很大。直到前作为止，城市的远景常给人只是一大片建筑物的印象，要很快地找出某个地点并不容易。但本作中，玩具屋就是玩具屋，只要看一眼立刻明了!此外，只要将游标移至建筑物上并按下按钮，就会出现各具特色的表演喔!

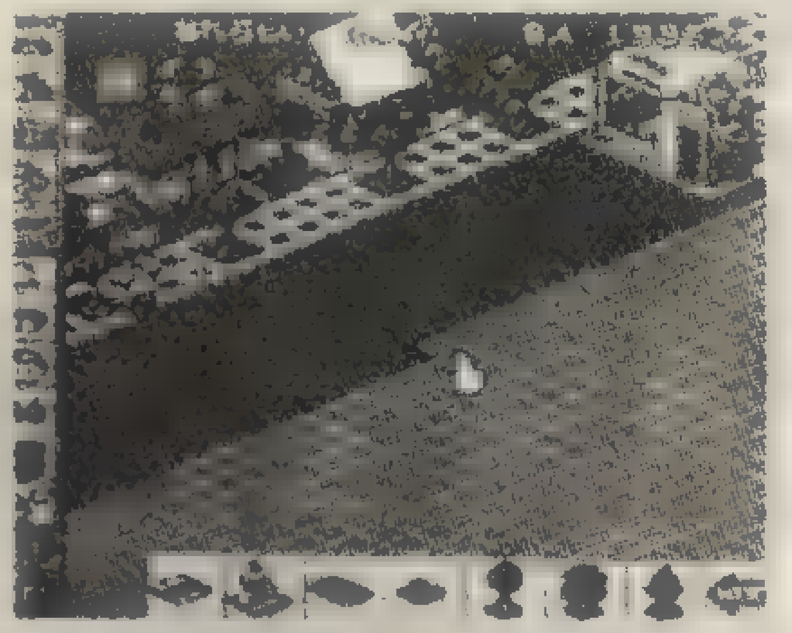
不只是建筑物变大而已，在城市居住的人物也会成为游戏的一部分。不是光出现在画面中，而是人物的实际生活状况玩家也可以自由地视察。此外玩家也可以设定人物的各种资料、情报，如喜好及兴趣。该游戏总体上给人的感觉便如同玩家就是居住在城市之中一般。



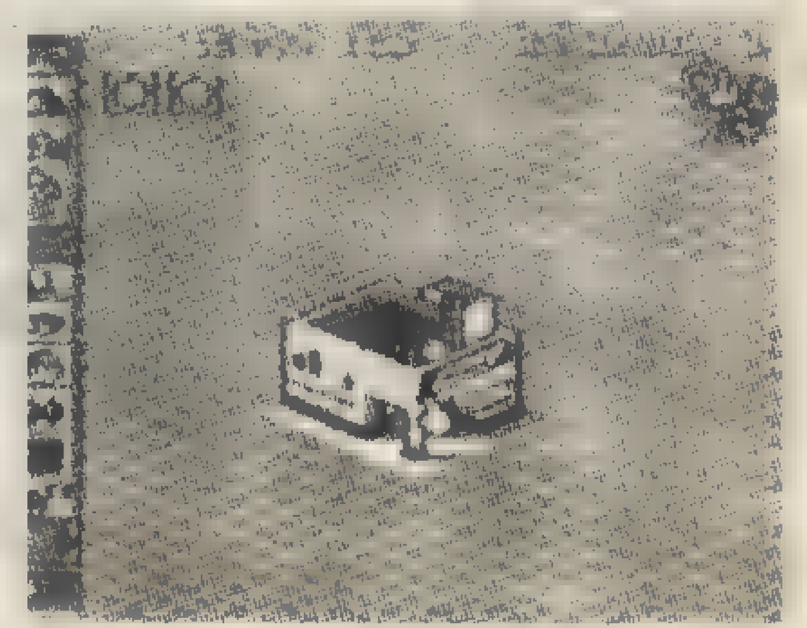
▲在主要模式中，有时会发生地震来阻碍玩家的建设。



▲ 在所有模式中，玩家的目的都是要建设自己的都市。



▲在建设过程中要小心谨慎才会得到好的结果。

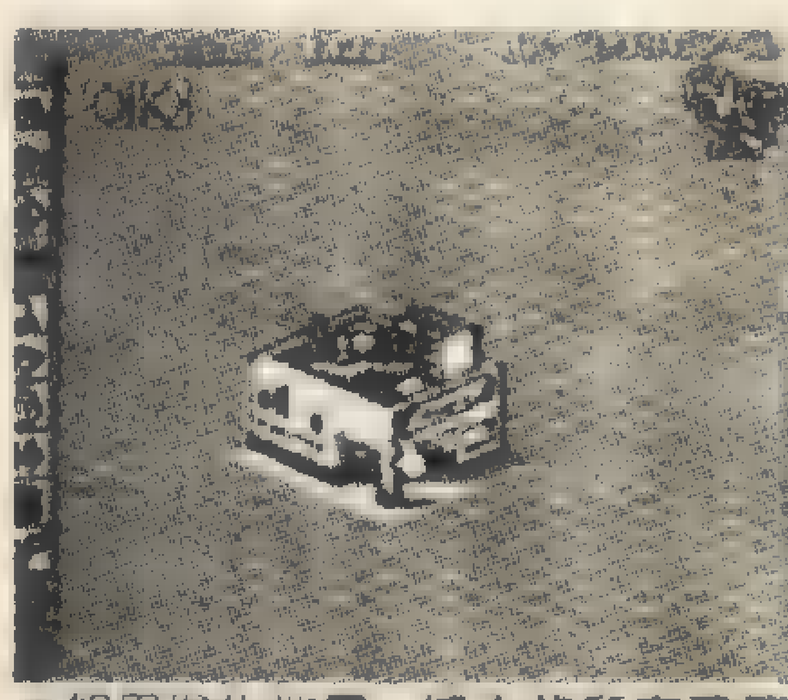


▲选定建筑物后，要观察地形，决定后按下A键就可以了。

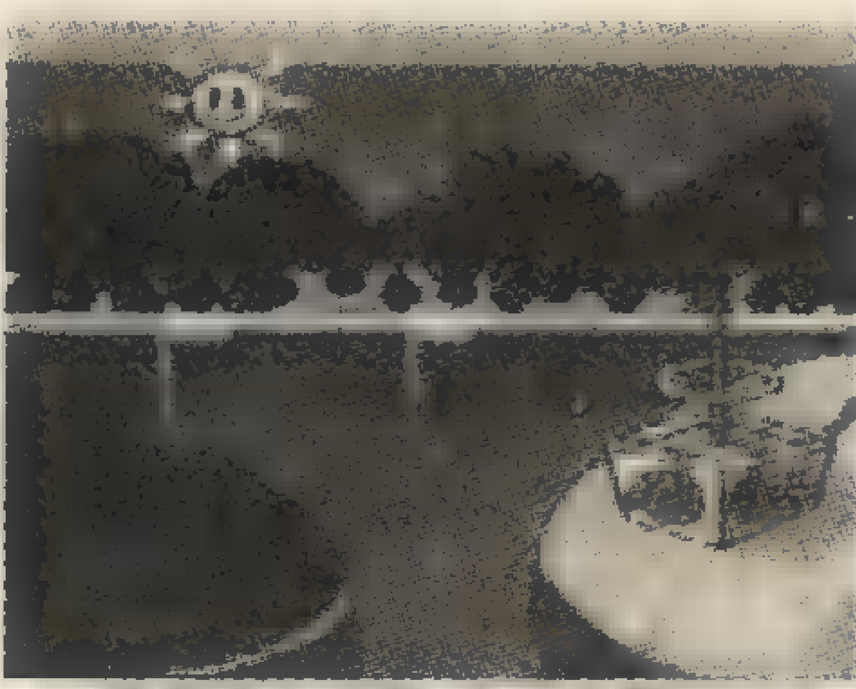
由于建筑物的体积变大，使得整个地图显得很小，所以与其说玩家是位市长倒不如说是镇长来得贴切，而镇长的滋味可藉“原始”、“剧情”、“自由”3种模式来体验。当然，最主要的模式就是原始模式，除了剧情模式的一部分，其它各方面都没有任何变化。相信玩家可以轻易地上手，灌注感情创造属于自己的市镇。

## 主要的模式

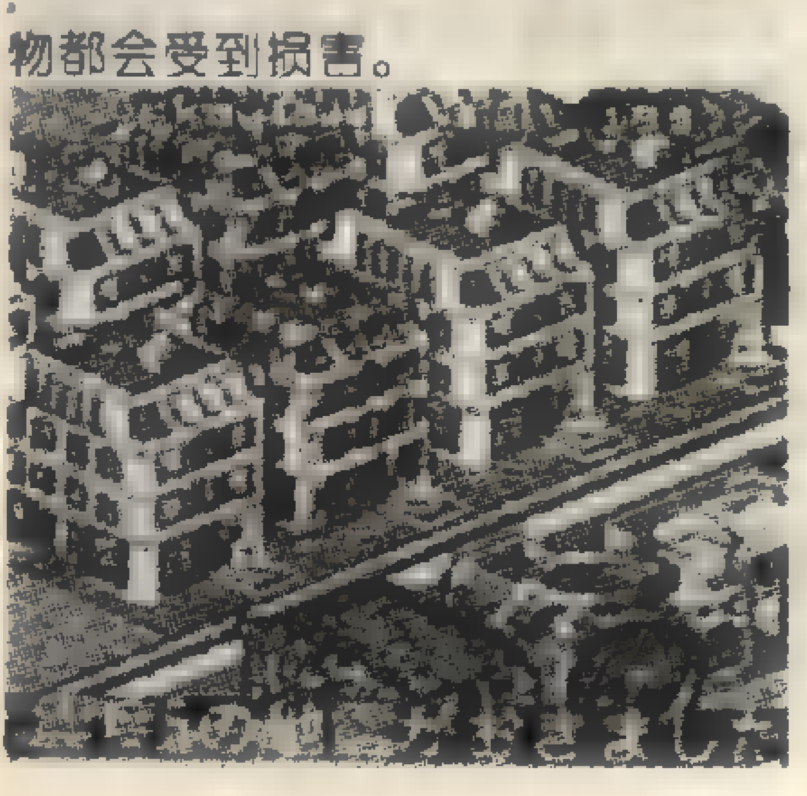
玩家凭藉自己的能力，由0开始建造城镇，并且以4个大奖为目标，让城镇更趋完美。这些奖赏的赠予标准乃是依规模（例如百人、千人以上人口等）与维持的时间长短而定。最终目标当然是成为世界最佳的城市。

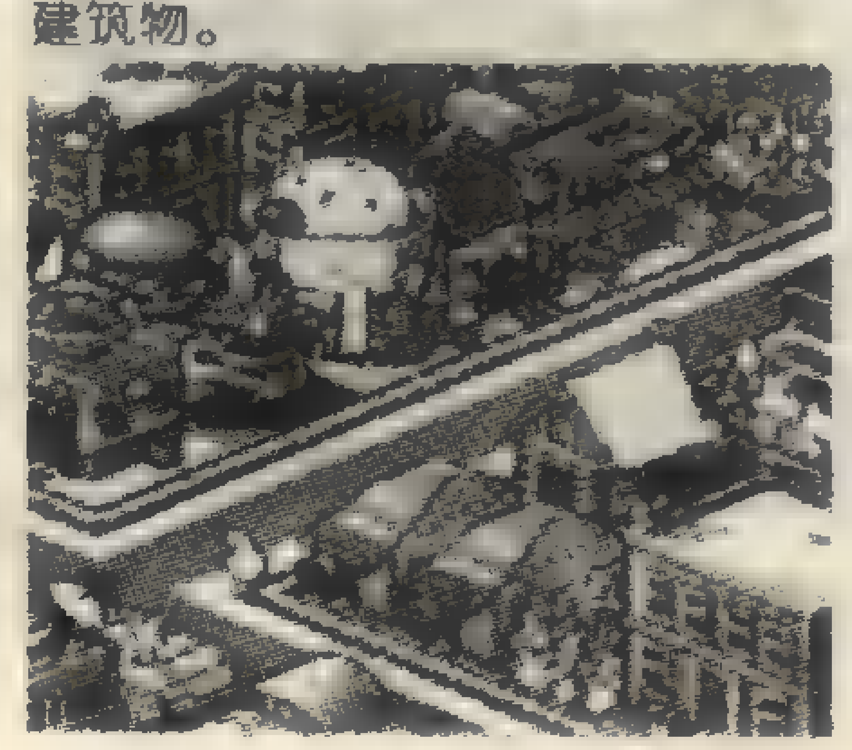


▼如果发生地震，城中的所有建筑物都会受到损害。



▼如果发生火灾，会波及到其它的建筑物。



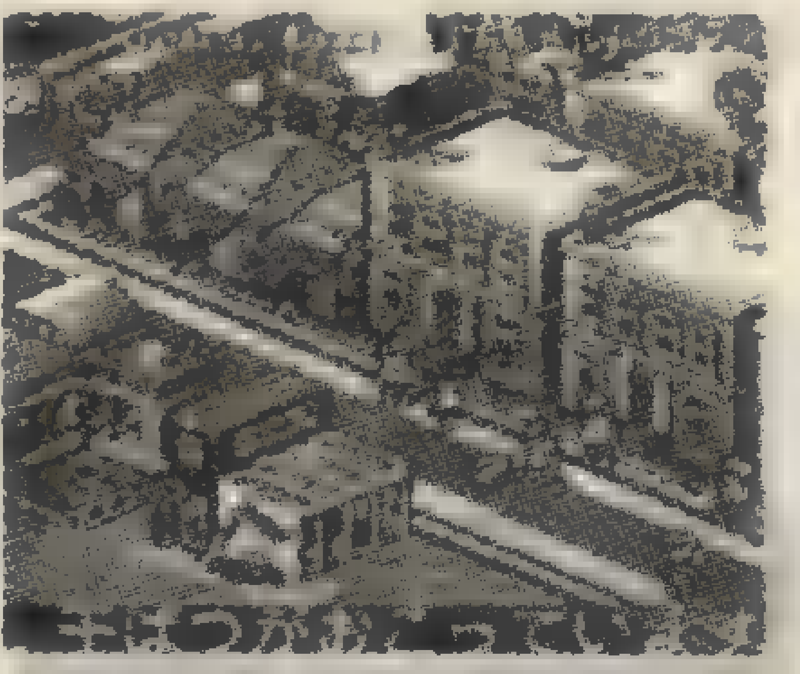


## 另外两种模式

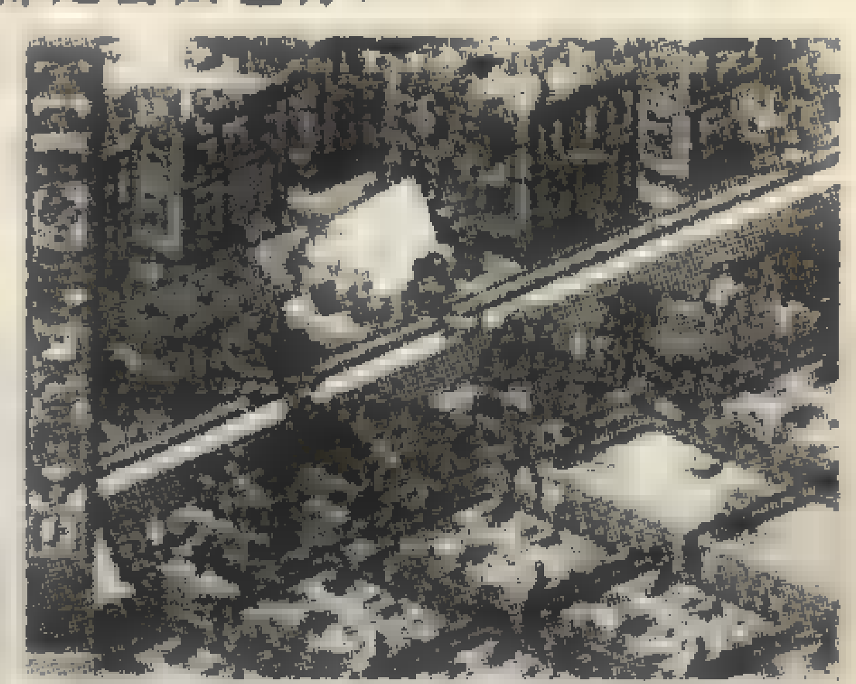
就如前面所说，在这款游戏中，除了基本的“原始模式”之外，另外还有2种模式，也就是“剧情模式”与“自由模式”2种：

必须通过7道电脑所设定的关卡，各关卡都是玩家自行创造都市，并且解决防治这座市镇的灾害达一定时期，方能过关。玩家要通过7个关卡后才能进入最后一关。

不论资源、灾害等，一切的限制全都取消，在毫无障碍的情形下随心所欲地建造自己喜欢的城市。玩家可以在土地内建满自己喜欢的房屋、商店，甚至全都是公园也行!



▲发生干旱，会使水资源减少，导致城市风化，其后果十分严重。



▲因为遭到连续的灾害，使得城市面目全非，想要恢复原状可就十分困难了。





# 光荣赛马 2

SFC

通过赛手来争取荣誉,冲锋!

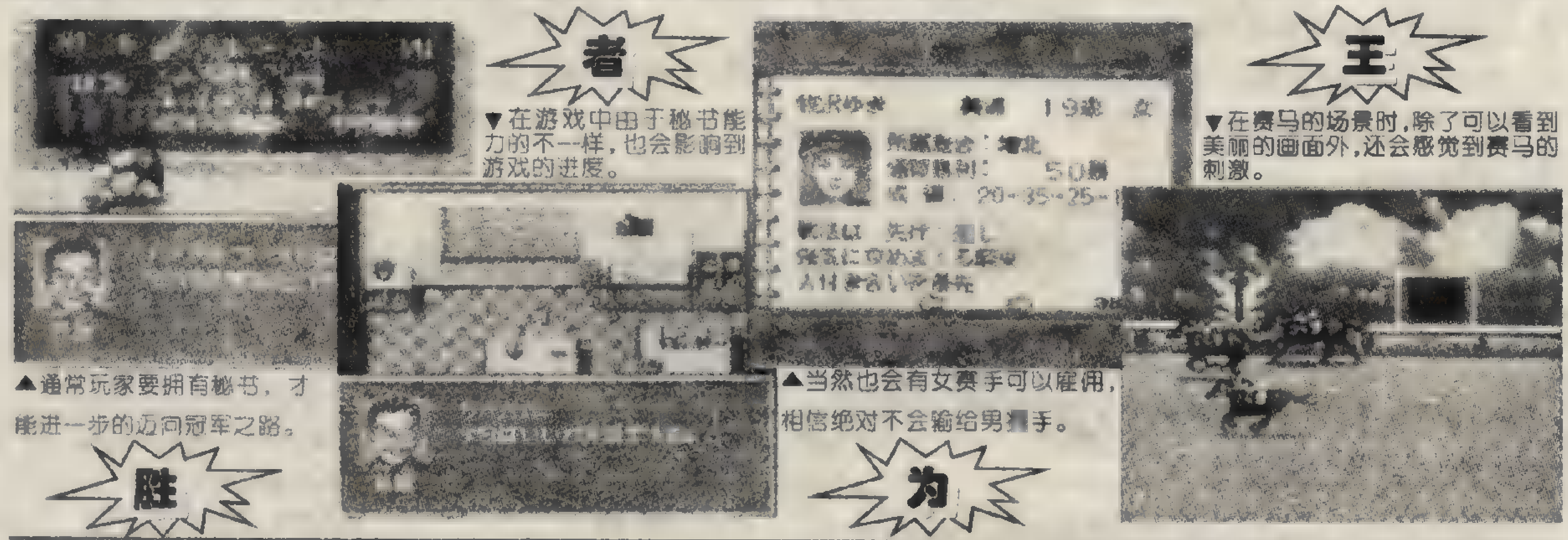
厂商:光荣
类型:SLG
容量:24M
发售日:发售中

责编/FOX

人气模拟赛马游戏"光荣赛马 2"已经登场。游戏中种马、赛手、调教师的数值都是 96 年的最新情报。

游戏的系统基本与前作相同,玩家最初要以手中的两亿日元购入赛马、雇用秘书以及赛手与教练,参加各种赛马的比赛以便赚入更多的资金。当资金增加就可以继续购买更大的牧场与优秀的种马。

游戏的期限为三十年,在其中最优秀马主奖与全 GI 总冠军等各种目标等待着你,但是一定要经过一番苦心经营才行唷!总的来讲这款游戏对喜欢赛马的玩家来说相当不错的,它可帮你实现跨马驰骋的梦想。

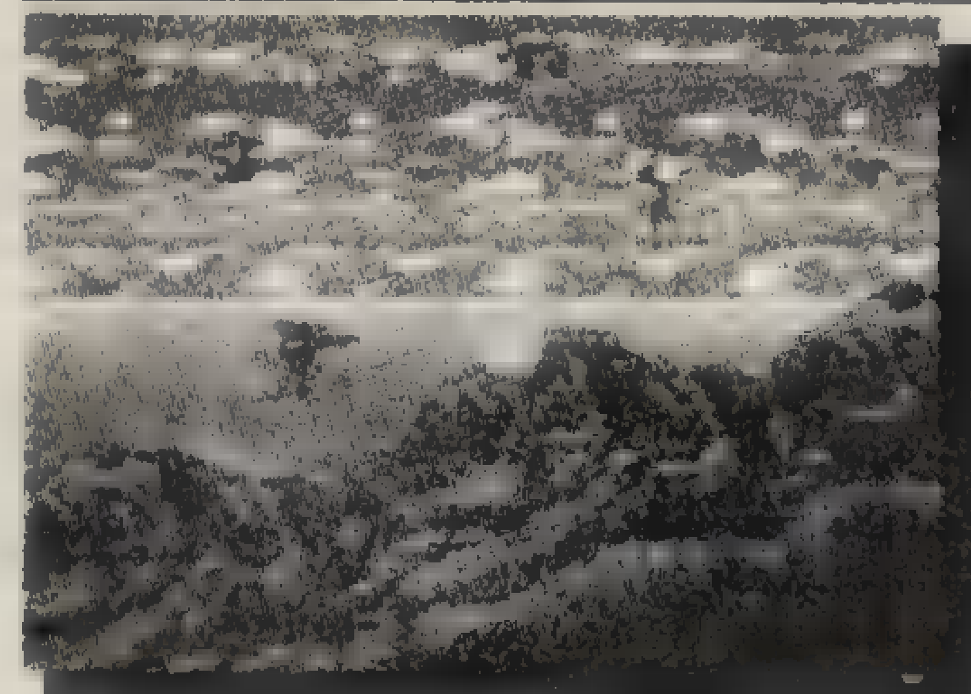



▼在游戏中由于秘书能力的不一样,也会影响到游戏的进度。

▼在赛马的场景时,除了可以看到美丽的画面外,还会感觉到赛马的刺激。

▲通常玩家要拥有秘书,才能进一步的迈向冠军之路。

▲当然也会有女赛手可以雇用,相信绝对不会输给男赛手。



# 精灵战士

SFC

乘座机甲战士在天空中与邪恶势力交战!

厂商:NAXAT SOFT
类型:STG
容量:8M
发售日:发售中

责编/FOX

以透视法描绘出敌人源源不绝攻来的逼真射击游戏。玩家们操作的是可以人型、飞行型自由变形的传说中的"史普利根"精灵战士,任务是要将侵袭移民星球杰戈的不明敌人毁灭。

只要一打倒特定敌人,就会出现各种色彩的精灵球。拿到了精灵球,就可以装备与所持球的色彩相符的辅助武器,这些武器可以藉着收集同色的精灵球来增加威力。

取得精灵球后,按着射击钮一段时间再放开,可以反覆发出与已装备的辅助武器相应的潜在能力哟!不过,如果在画面右上角的灵力计量表没有一定量以上的能源,就不能多次施展潜在能力了。

只要按防护钮,就可以在精灵战士四周布下可防止敌人各种攻击的防护罩。但是这个防护罩一使用,就必须消耗灵力计量表的能源,不可以胡乱地使用。



▲操作可变换形态的精灵战士进行空战,可算是 STG 游戏中的精品。

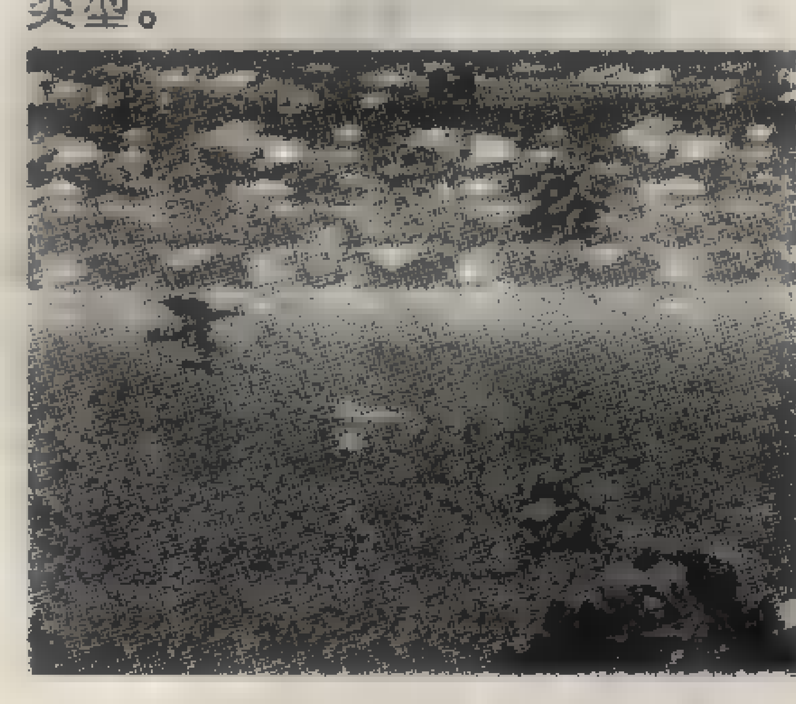
▼可以在回转中使用反弹攻击的强力武器。





▲每当破坏敌机时,可慢慢地补充所消耗的精灵力的能源。

▼成三角状发射的特殊兵器,使敌机很难接近,是非常好使用的武器类型。





# 忍者乱太郎 3

SFC

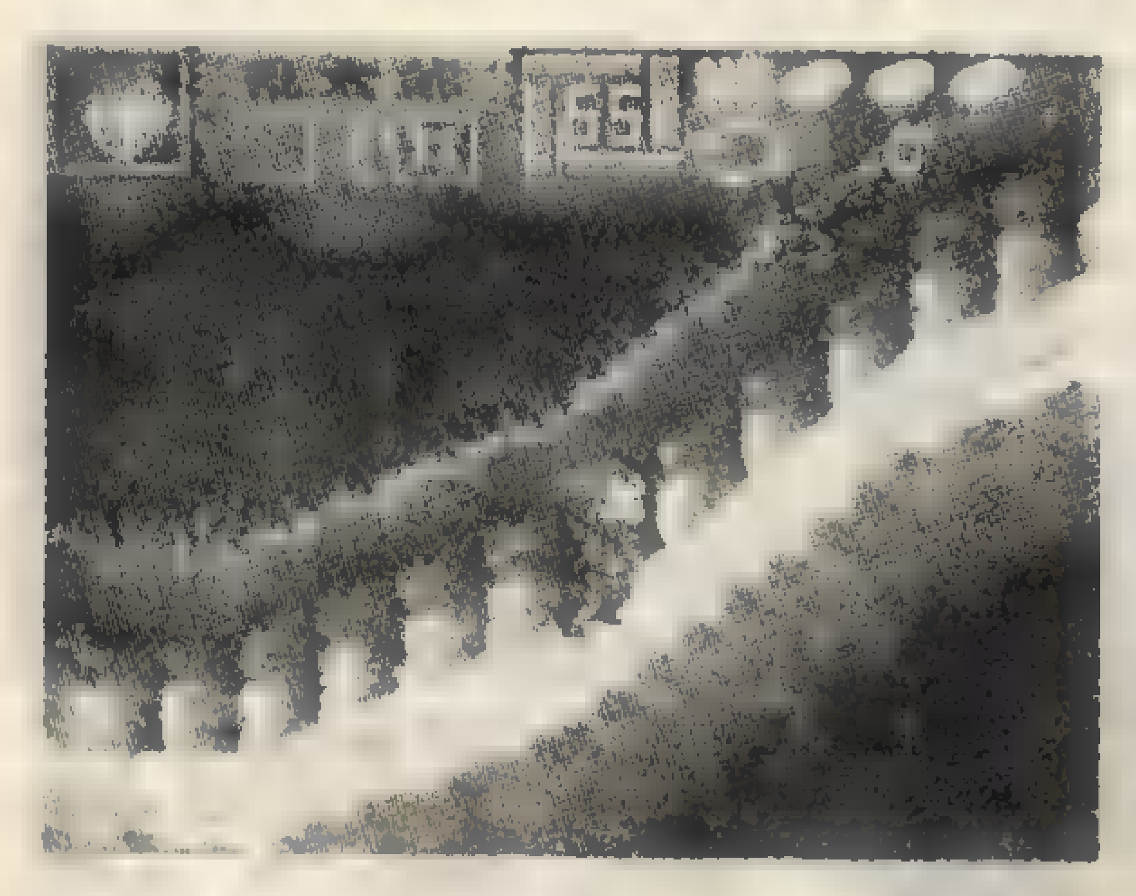
可爱的小忍者们再次爆笑大出击。

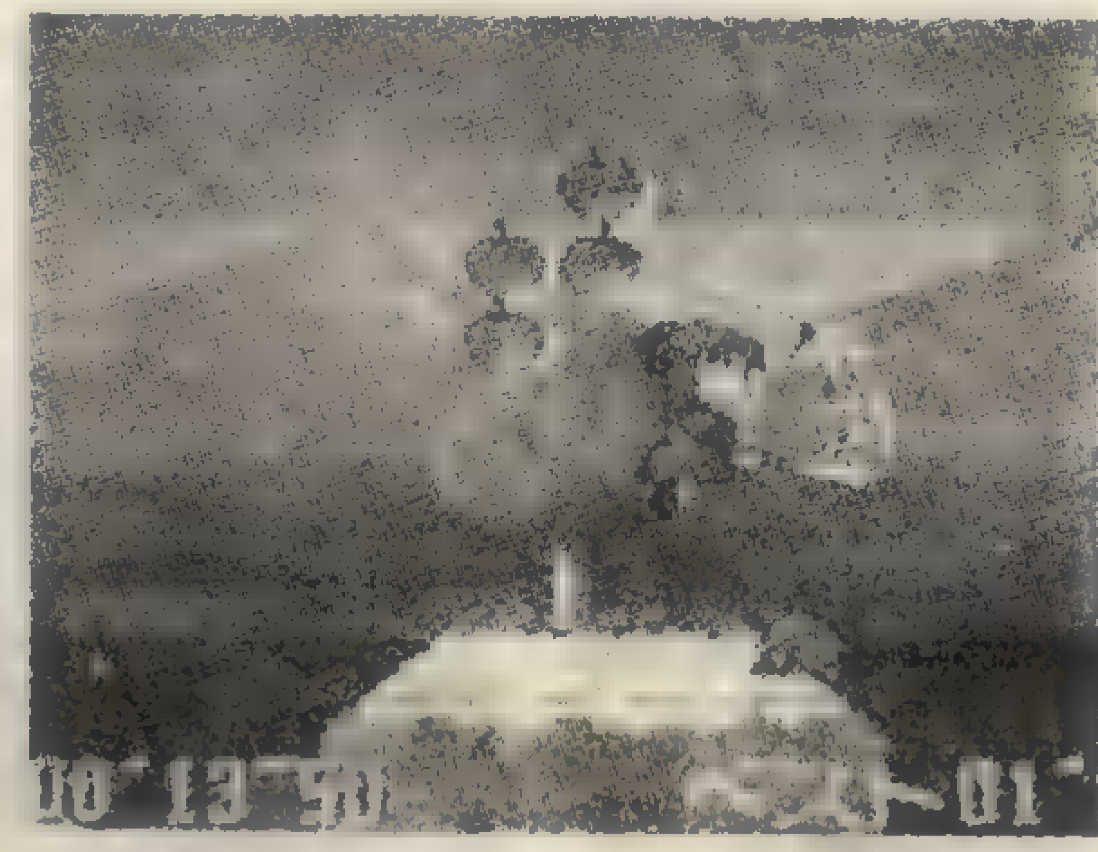
厂商:总合 VISION
类型:ACT
容量:8M
发售中

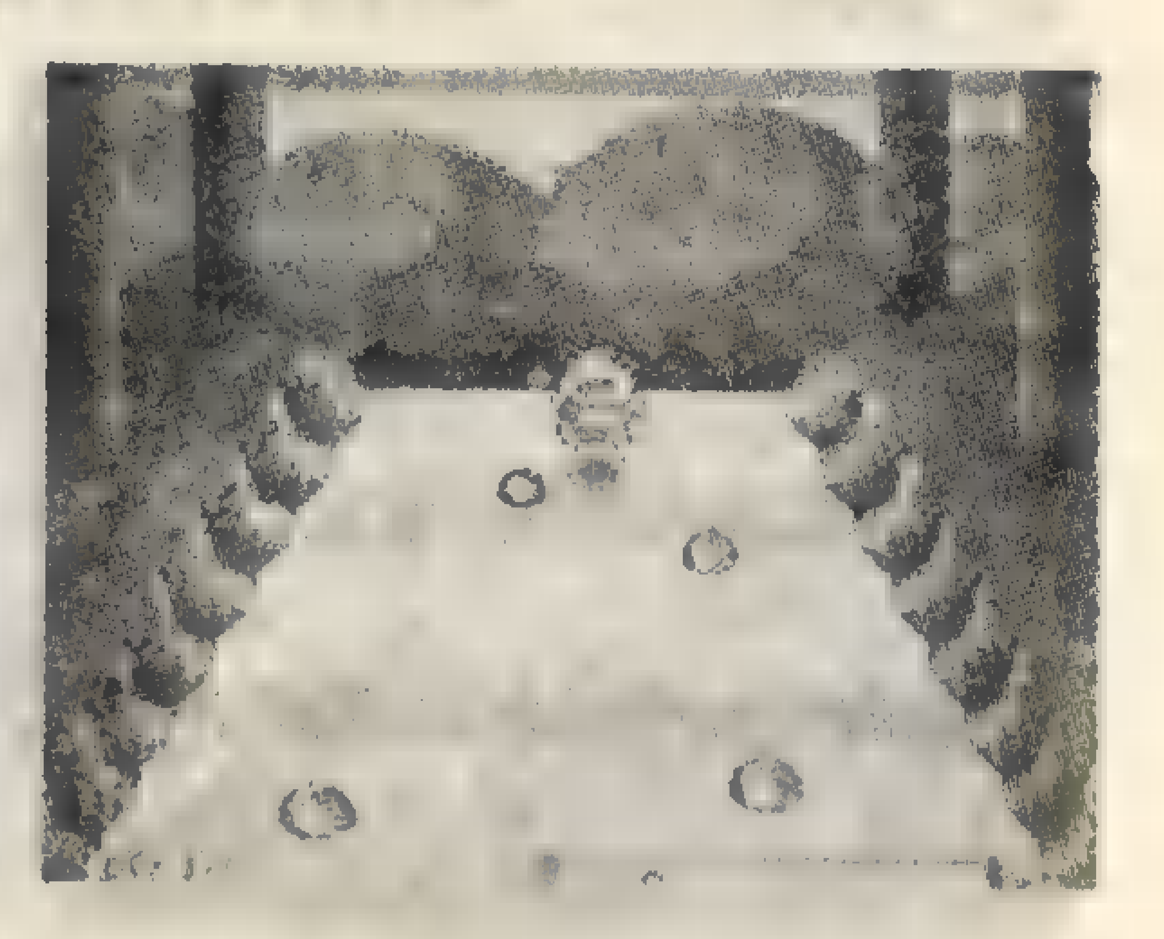
责编/FOX

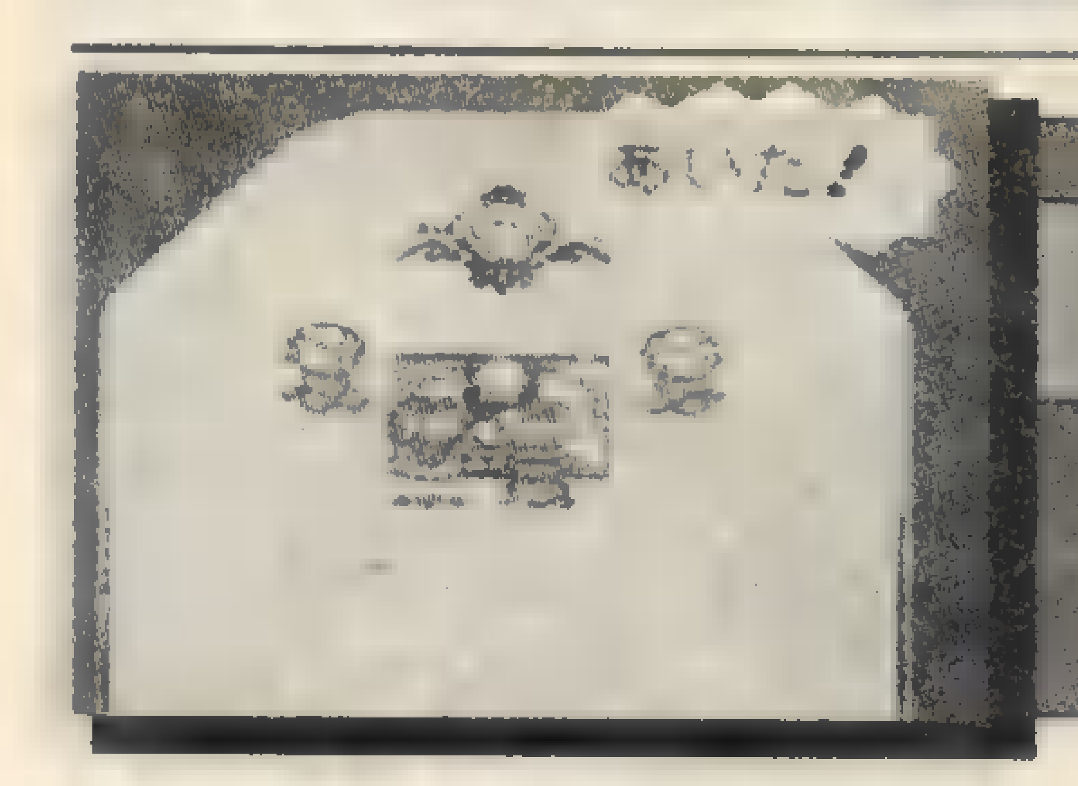
本款是极受欢迎的"忍者乱太郎"动作游戏系列之最新作。在本作中是以剧场版上映的同名电影为题材,玩家于此将要操纵熟悉的"乱太郎"、"雾丸"、"新兵术"等三人组,来与"神田八方齐"所率领的毒茹忍都部队进行对决。而主要的"故事模式"是以横卷轴舞台为基本,再搭配上辅助游戏与真实性图片方面,更是采用了具有电影般的效果来展开。此外,互相竞比运动竞赛过关时间之"队务训练模式",以及运动加上辅助游戏的"试练模式",单独可进行的"武艺模式"也都齐备。

"队务训练模式"有初级、中级、上级等三种课程,而"试练模式"则有 A、B 二种可供选择,至于其游戏目的、两种皆相同,当务之急也是要去早点儿通过所设有的各种课程。此外,在"武艺模式"中,是要乘坐上爆弹去避开障碍物、并在坡道上翻滚来进行所谓的"特殊考验";还有为避免被毒菇忍者发现,也可采用忍术来隐身,因此整体上来讲,可说是极为有趣的游戏。










# 小红帽

SFC

著名的卡通漫画被改编成 RPG 会怎样呢?

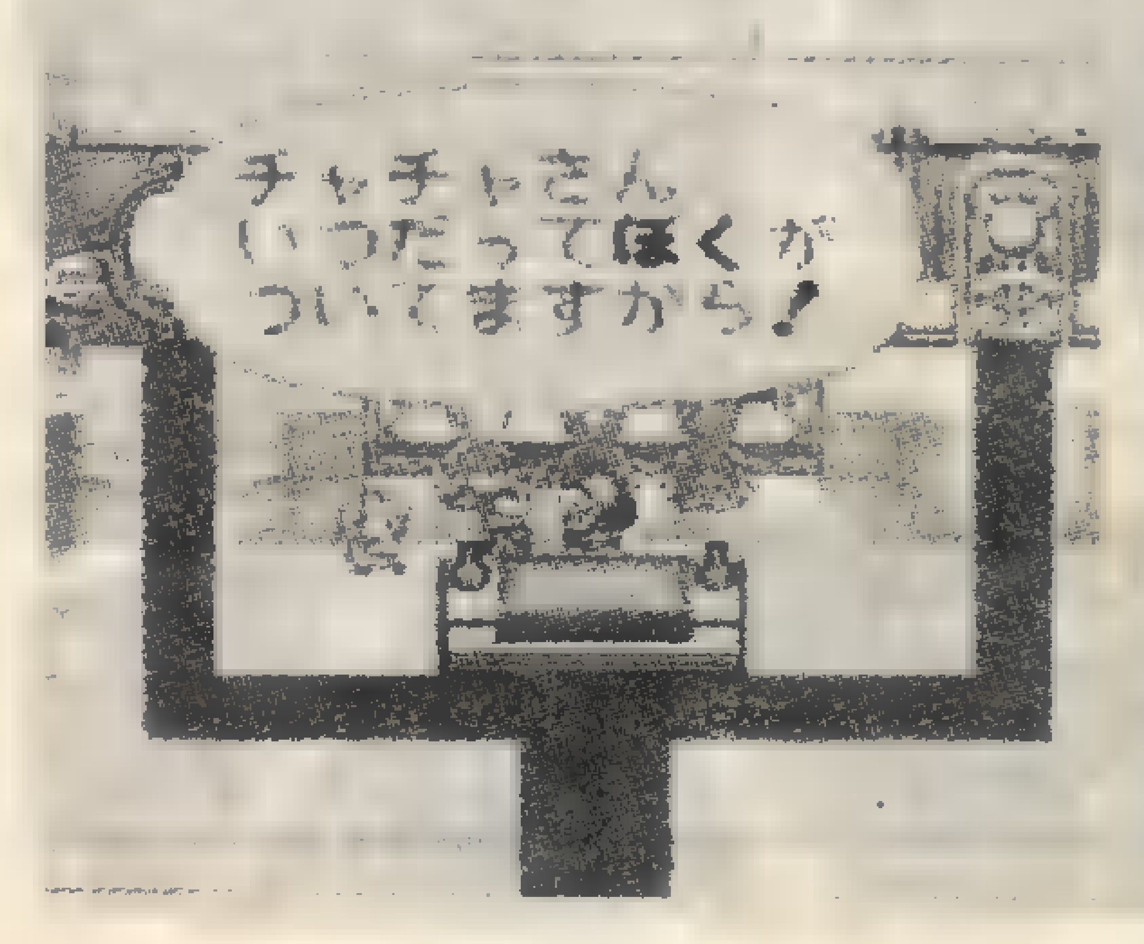
厂商:TOMY
类型:RPG
容量:12M
发售中

责编/FOX

这款游戏是由日本漫画和卡通中都很有名的一个以魔法见习生——茶茶为主角的喜剧故事改编而成的 RPG。而和茶茶一起行动的还有一位同为魔法见习生的西娜和一位拥有狼人血统的力亚。本作的剧情是只有游戏才有的独创情节,而且总共有 8 个小故事,每一个小故事里都有必须要解决的事件。虽然每个故事都是各自独立的,但是将 8 个故事连贯起来就又成了一个庞大的故事。

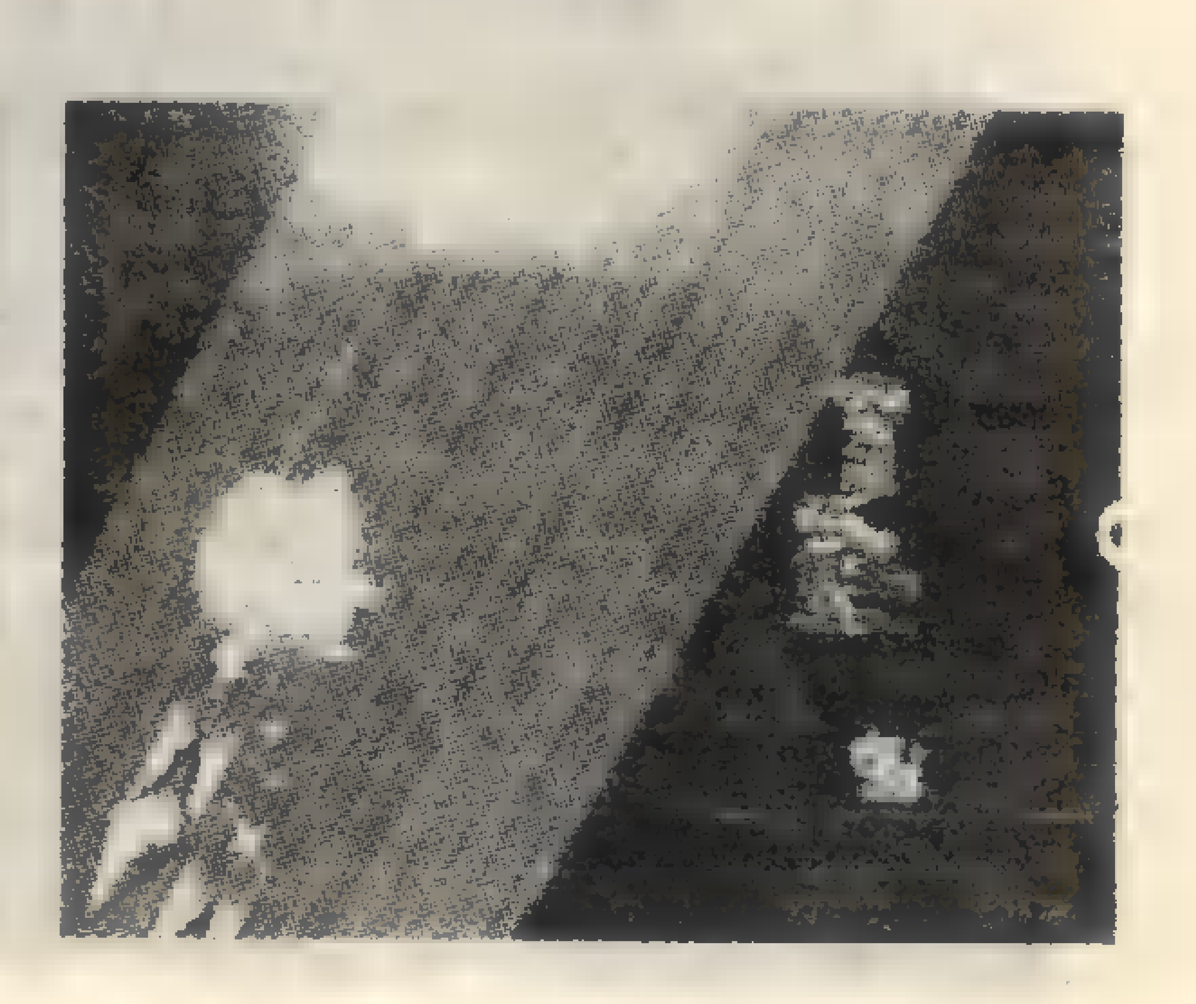
当游戏中主角在原野行走的时候,不会突然就进入战斗画面。通常都是在事件发生时才会有面对敌人的机会,而在战斗时的攻击、防御和使用道具等指令都在手柄的四个按钮上,习惯了以后就能进行快速战斗了。

在战斗中所使用的道具都能在事件里得到。而在其中也有能使茶茶变身为魔法公主的强力道具。











## 皇牌空战 2

PS

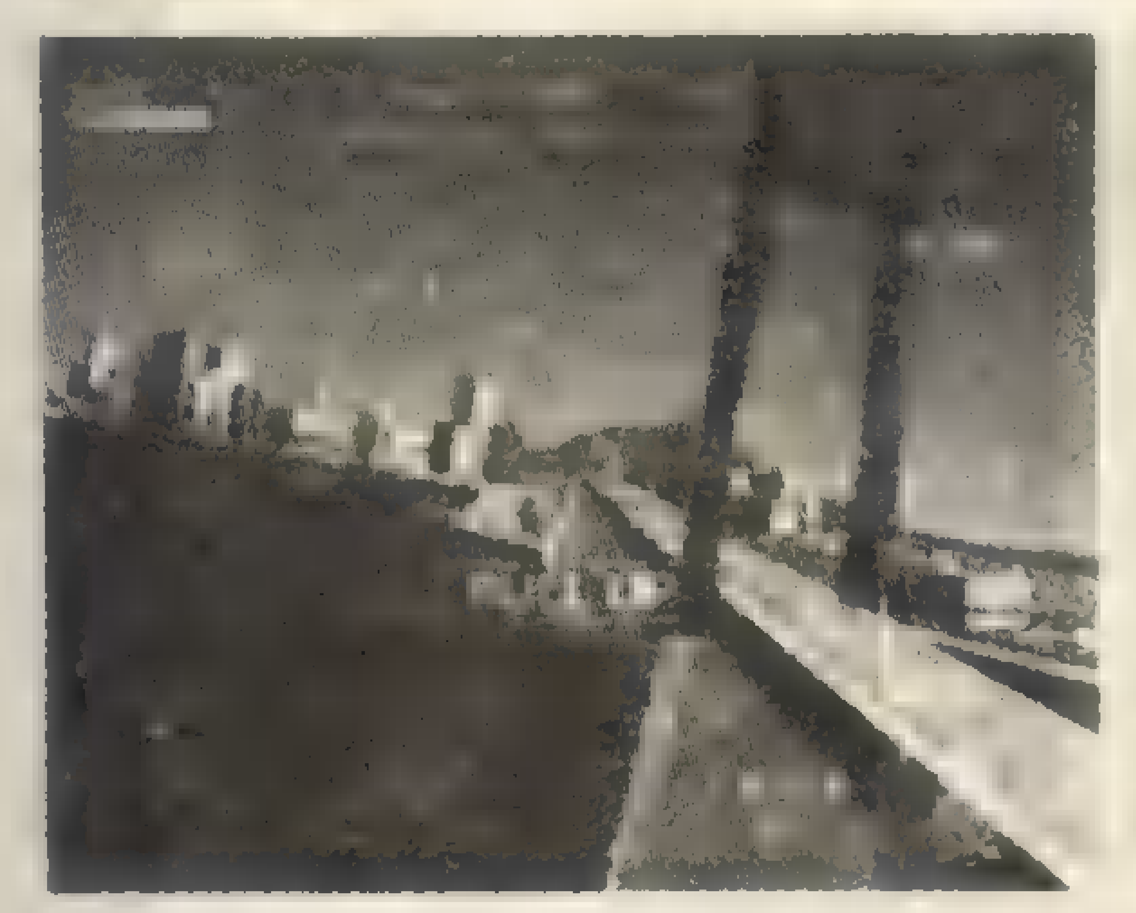
袭击长空，击粉碎敌人，完成一个个任务

厂商：NAMCO
类型：SLG
媒体：CD—ROM
发售日：97年春

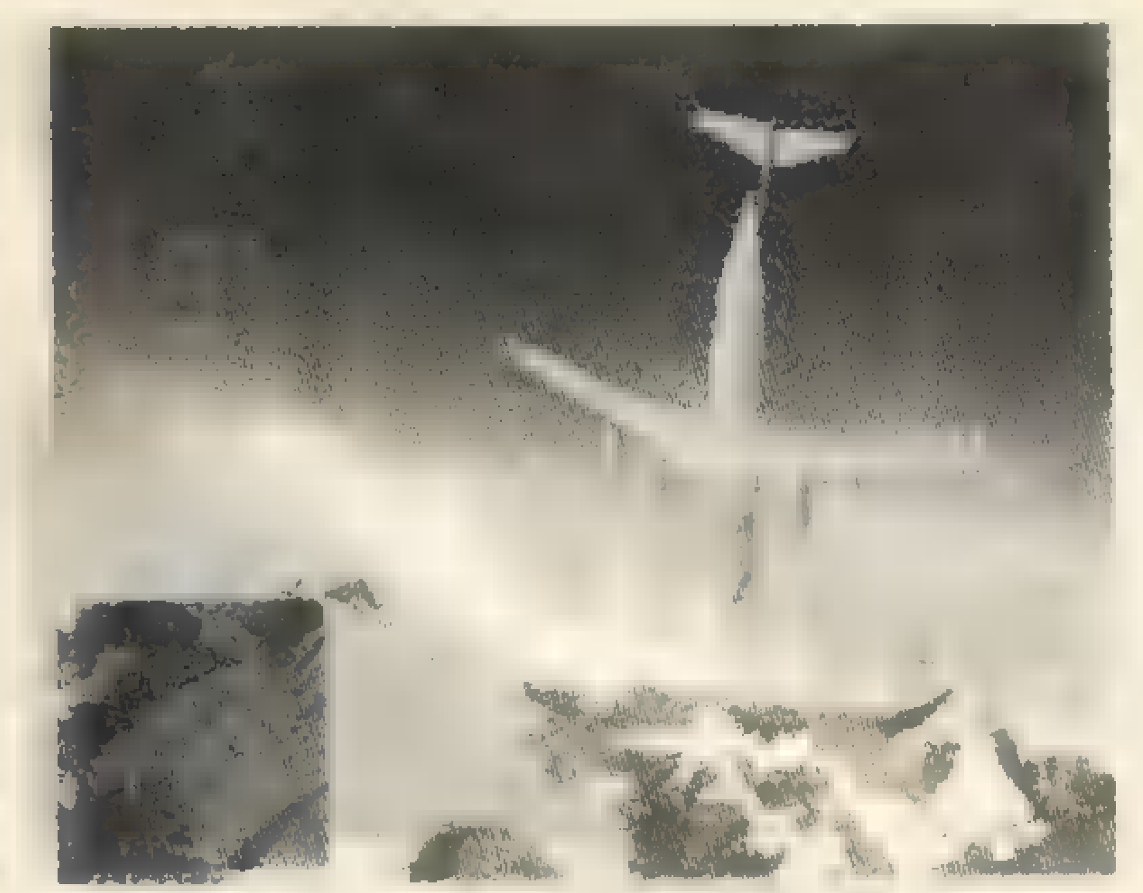
责编/FOX

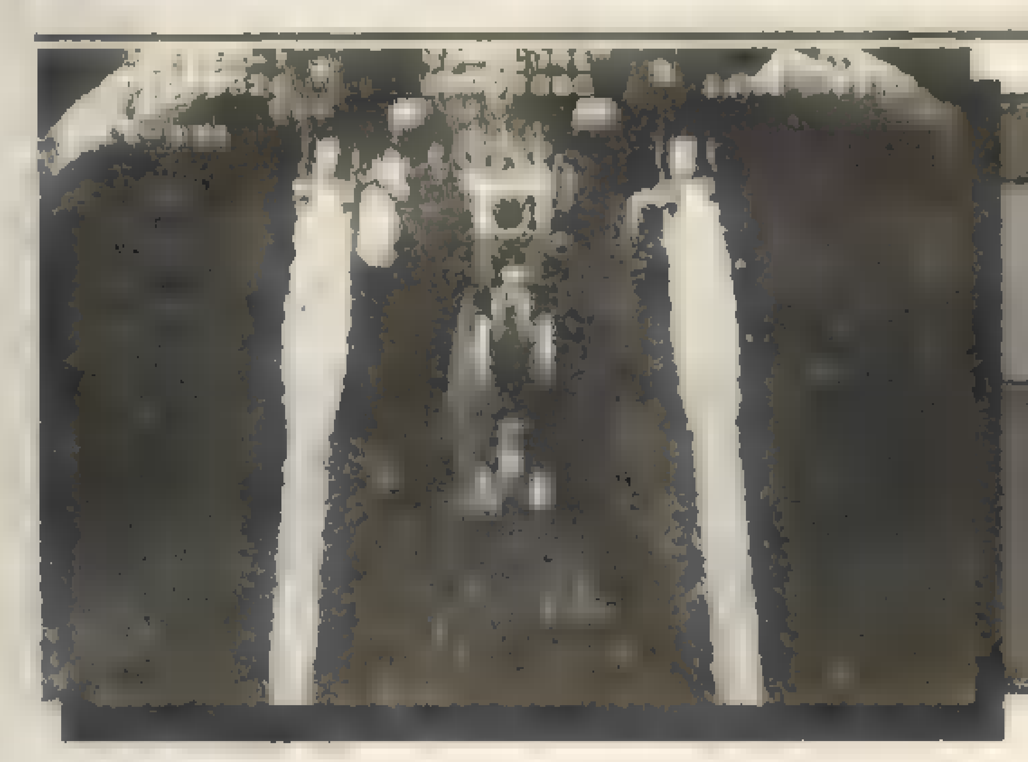
爽快的3D■舱射击模拟游戏《皇牌空战》的续篇终于决定在PS上发售，想必其一代留给玩者的惊心动魄的感觉至今还记忆犹新。以音速飞行，划■长空，用强力的武器攻击敌人，在战火硝烟中去完成种种看似不可■完成的任务。本作中在飞机的选用上更加丰富了，许多当今世界著名的战机都可以由你来操作；在空中战斗时云雾的感觉，以及现代化的都市和山峦海洋等都给人逼真的临场感。

游戏内容当然比一代丰富了许多，任务增加到30个以上，除了延续一代的油料限制外，本作中增加了时间限制，以及多了起飞和着陆的设计。另外在流程上增加了分枝，提高了游戏的可玩性。总而言之，各方面都较一代成熟了许多。飞行迷们千万不要错过这个游戏啊！









## 苍穹红莲队

SS

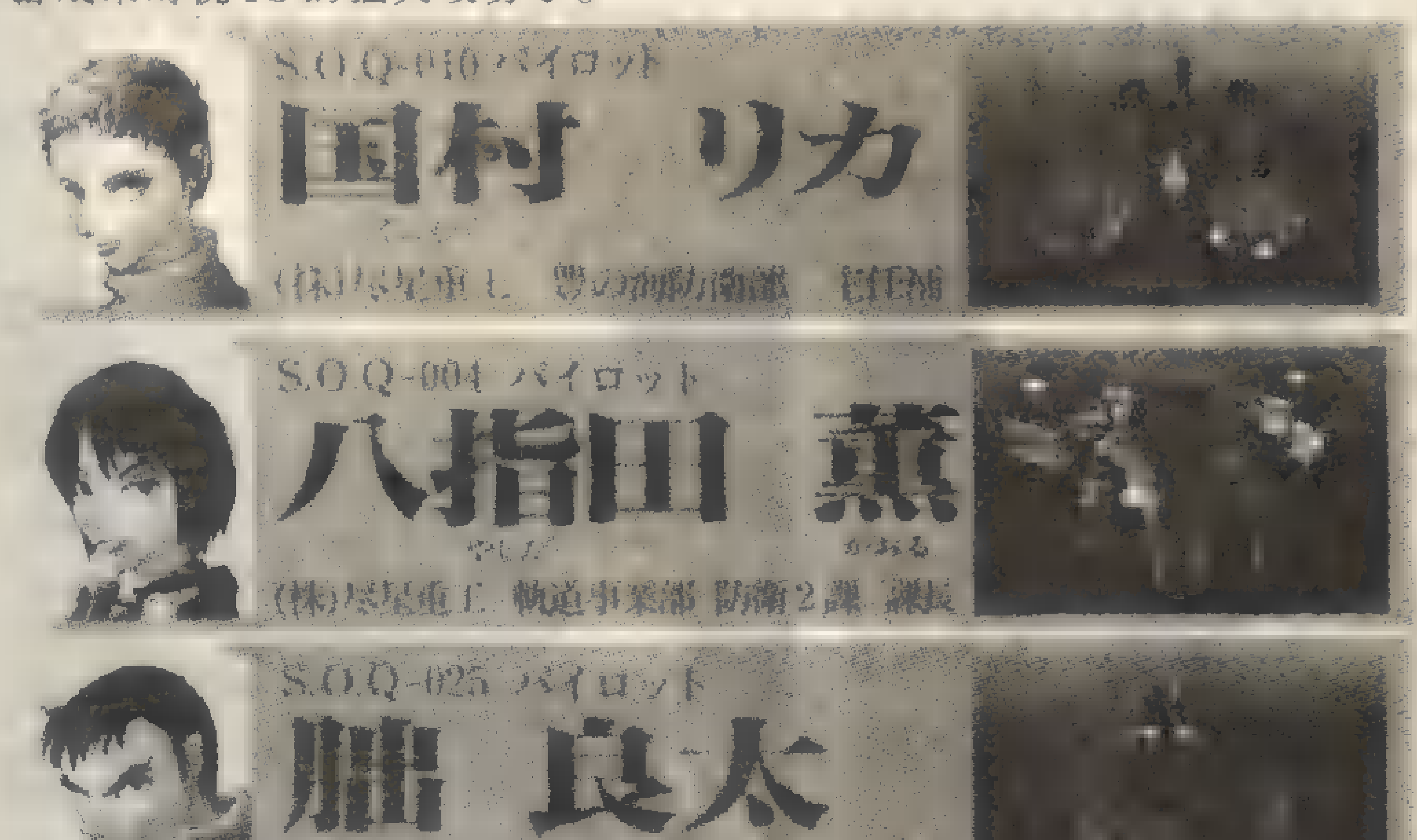
完全移植梦想的实现！

厂商：RAIZING
类型：STG
媒体：CD－ROM
发售日：97年2月

责编/FOX

在街机上人气度极高的射击游戏《苍穹红莲队》日前公布了其在SS上的移植画面，其素质非常之高，看来其"完全移植"的宣传并非空话。这个游戏总的来说是以华丽著称，无论是己方的攻击，还是敌人的炮火都绚烂无比，令人有眼花缭乱的感觉。

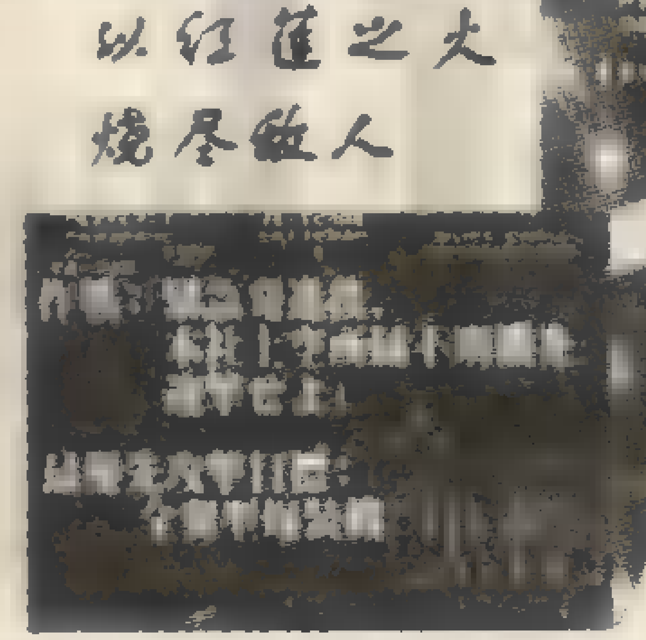
本作的发售日是在97年的2月，同期与它发售的有不少PS的大作，看来SS是要凭借《苍穹红莲队》以及《逆鳞弹》等著名射击游戏来对抗PS的强大攻势了。

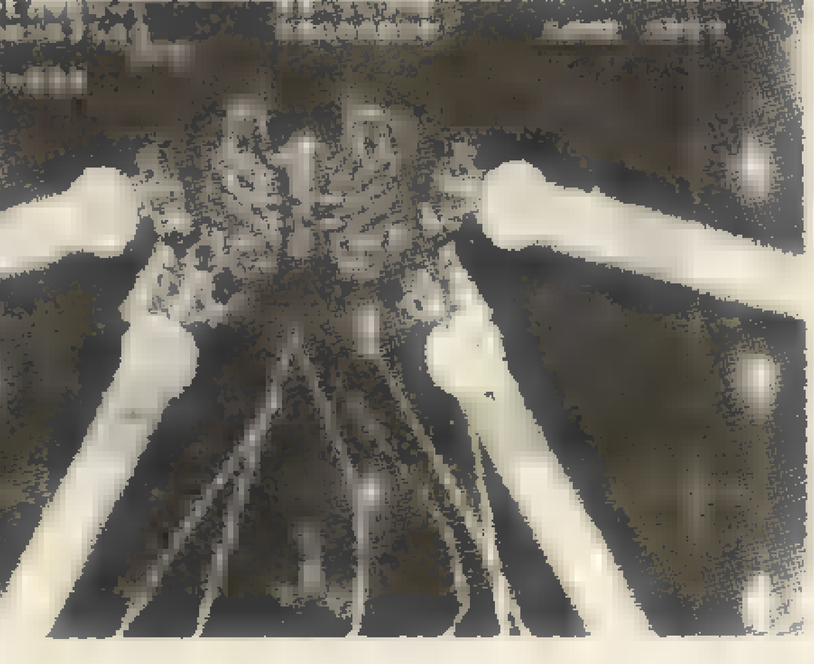


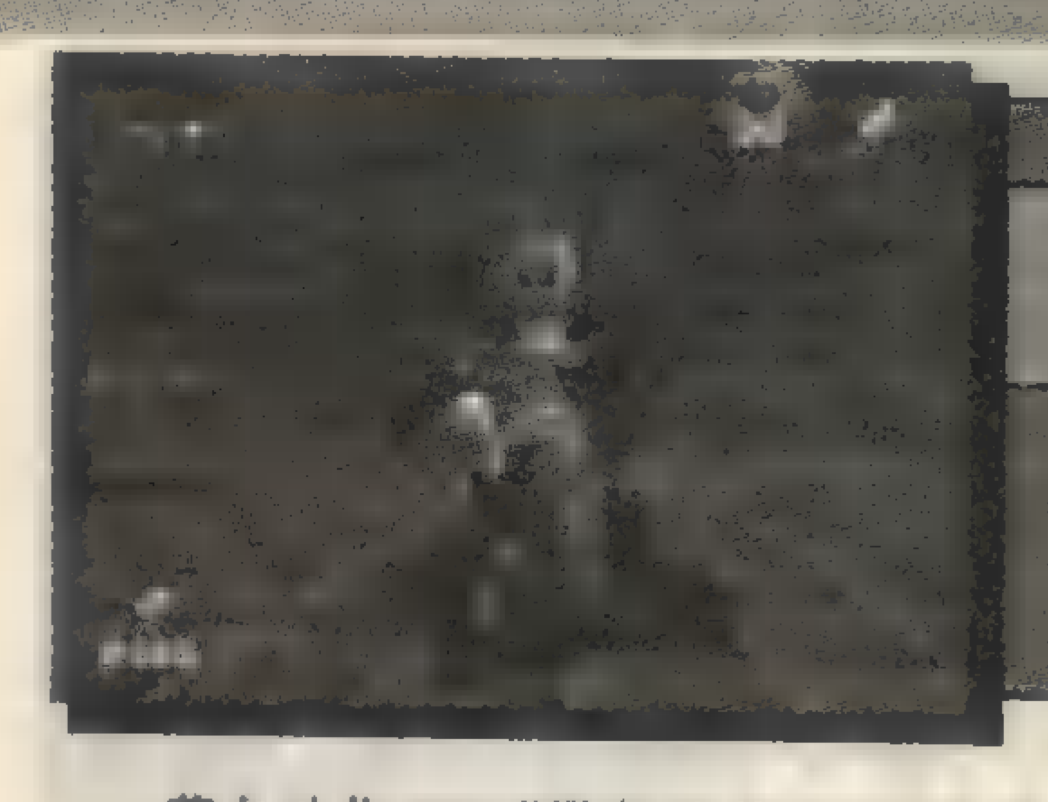





以红莲之火
烧尽敌人







# 撒尔达传说64

N64

任天堂名著事隔多年以后再次出现在64DD磁碟系统

厂商:任天堂
类型:ARPG
容量:未定
发售日:未定

责编/FOX

著名动作RPG"撒尔达传说"可说是轰动一时,如今任天堂公司决定将此精典游戏移植到任天堂64位机上。并是N64周边机器64DD专用的第一款游戏,虽然至今64DD仍可算是个谜,但是《撒尔达传说64》的画面却已公开。这些画面基本上是以动作画面为主。

操作"林克"的时候不用说要使用3D摇杆,而在超任版中按A挥剑,按B使用道具则是不会改变的。而Z键呢?相信玩过玛莉奥的朋友就会知道。

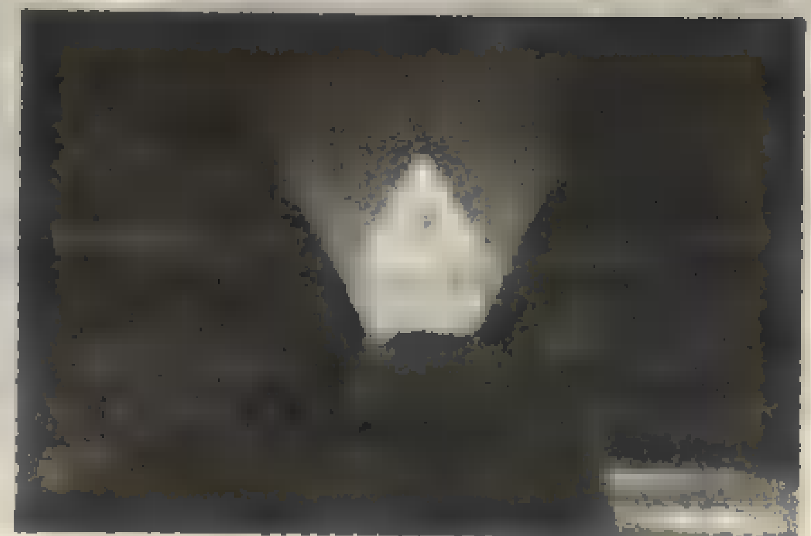
攻击画面不仅有超任版的挥剑及回转斩,而且还加入了许多新动作,另外爆弹等亲切的道具仍然会登场。

"撒尔达"的舞台——海拉尔流传着具有神秘力量的圣三角体"TRY·FORCE"之神话,该神话在新作中也光辉的流传下来。本作主角"林克"作为海利亚民族的末裔,与"TRY·FORCE"有着很深的关系。



▲在新作中,主角不仅可以用剑攻击,还可以用盾防御,是新的系统。

▼这就是传说中的圣三角体"TRY·FORCE",它在游戏中会起着重要的作用。

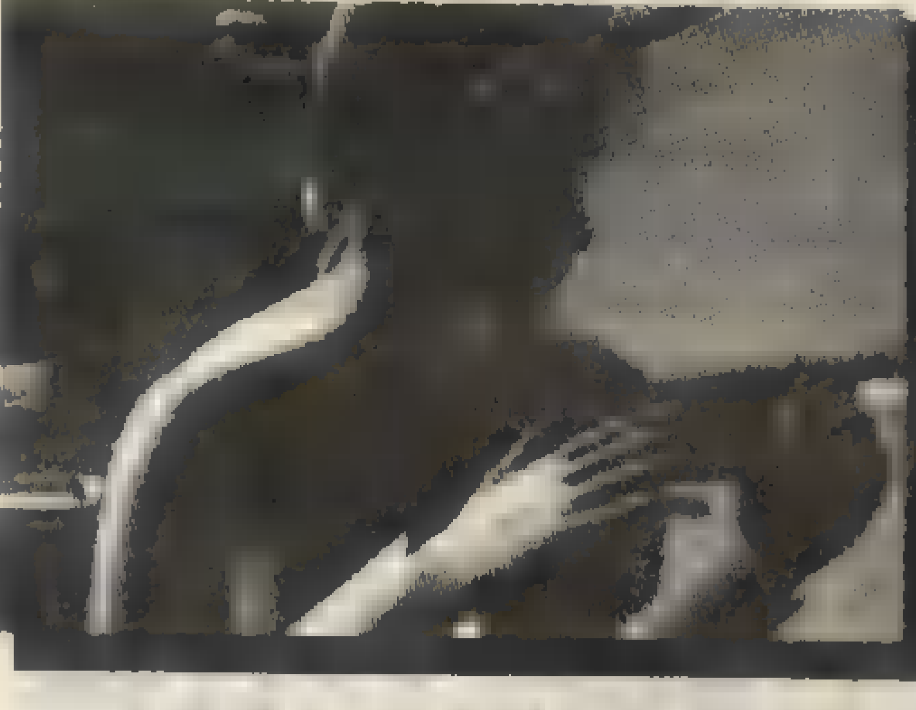




▲在游戏中视点可多种变换使游戏的可玩性又提高了不少,并且画面也堪称一流。

▼剑光一闪,将骷髅兵斩为两断,感觉就象格斗游戏一样,并且可以使用许多必杀技。





# EO(ENEMY ZERO)

SS

CD四枚组大容量的3D冒险游戏将超过D之食卓。

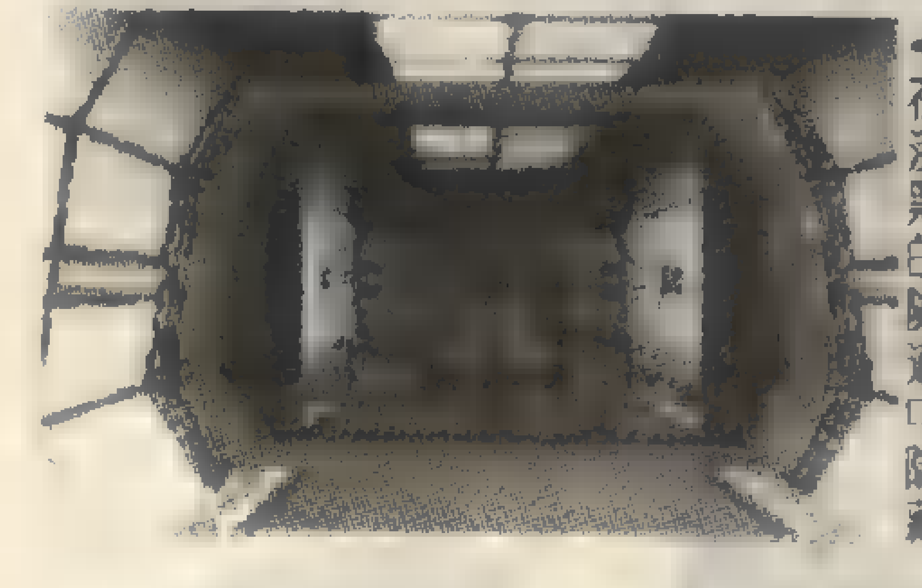
厂商:WARP
类型:AVG
媒体:CD-ROM×4
发售日:12月13日

责编/FOX

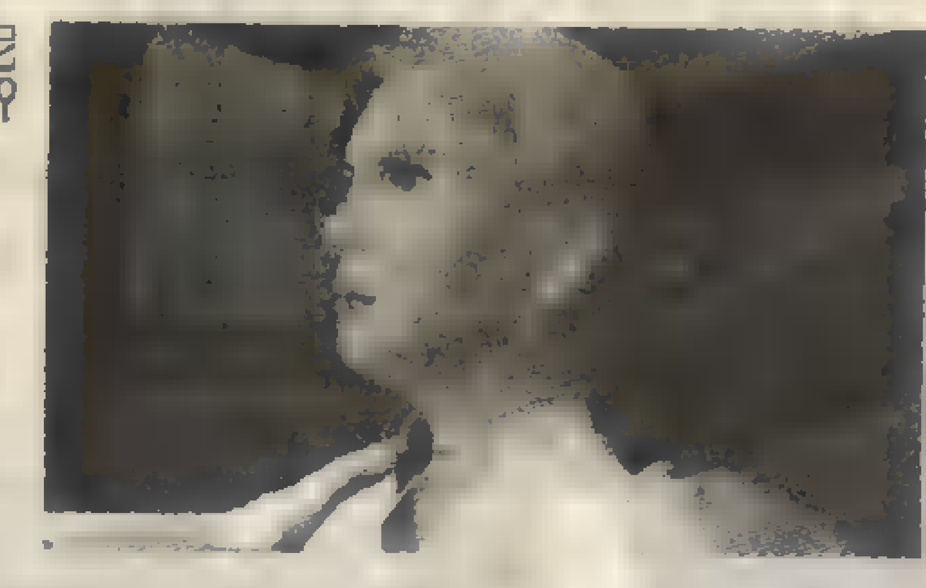
土星著名3D冒险游戏"EO"终于上市了,该游戏以CD四枚组的大容量深受广大土星迷们的期待。

WARP公司曾以"D之食卓"一作一举成名,制作人饭野贤治也在游戏界中大红大紫。"EO"这个新作不仅在画面、游戏性、游戏长度等方面都远远超过"D之食卓"。

目前3D冒险游戏似乎已形成趋势,"EO"便在此浪潮中诞生,它是否可与SONY的《生化危机》相抗衡呢?"EO"原本是在SONY和土星上同时发售的,可SONY版已无限期推迟,其原因何在有着种种传闻,其实游戏业界的风云变幻又有几人能说清呢?



◀在漆黑的隧道中隐藏着杀机,会有什么危险呢?



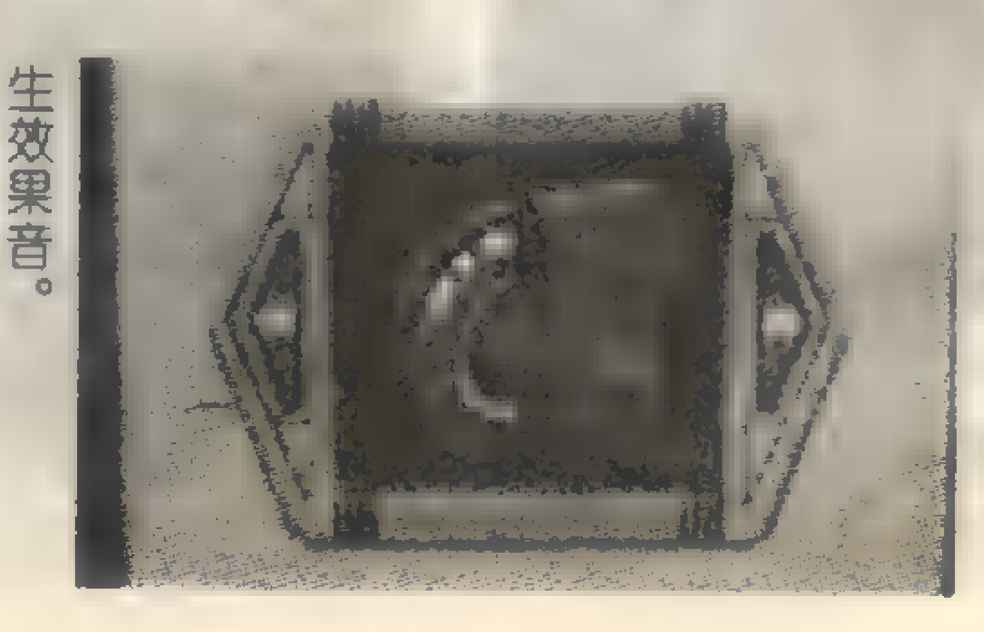
◀在游戏过程中要细心搜索隐藏道具的地方。



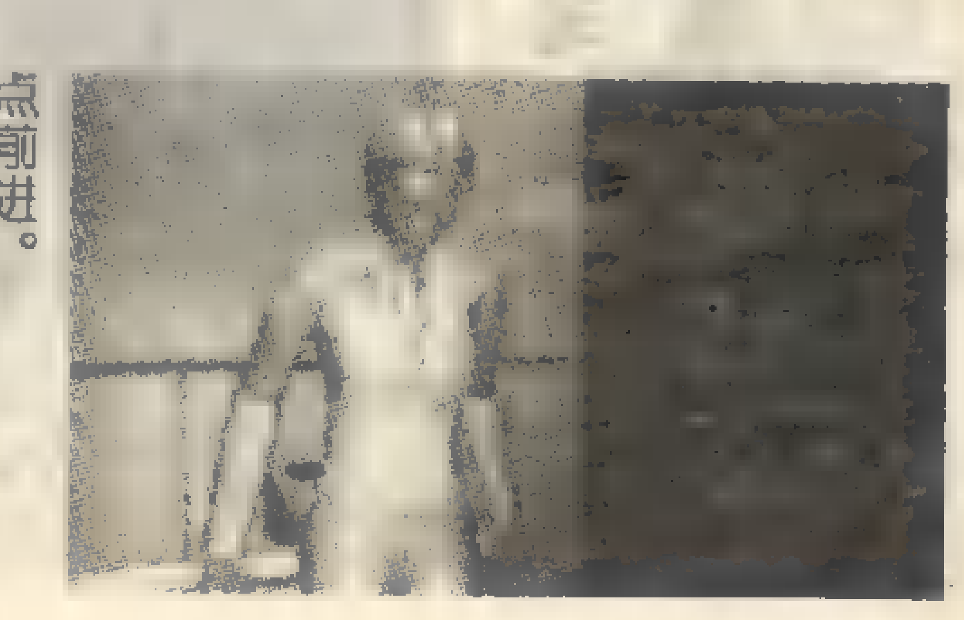
◀到底发生什么事呢?就连自己也不明白。



▶在游戏后半,会有武器帮助罗拉探索。



▶正确使用道具后会产生效果音。



▶乘坐电梯向下一个地点前进。

## SS 圣夜物语

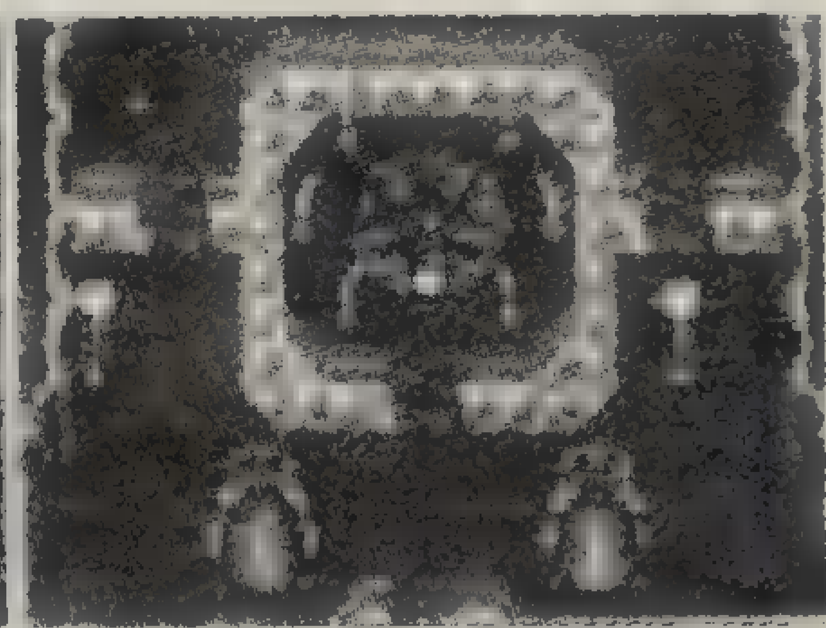
HUDSON RPG

媒体:CD-ROM　发售日:97年3月

曾经在PC-E上发表的优秀RPG“圣夜物语”决定将要移植到土星上，这对土星迷们来说是一个好消息。

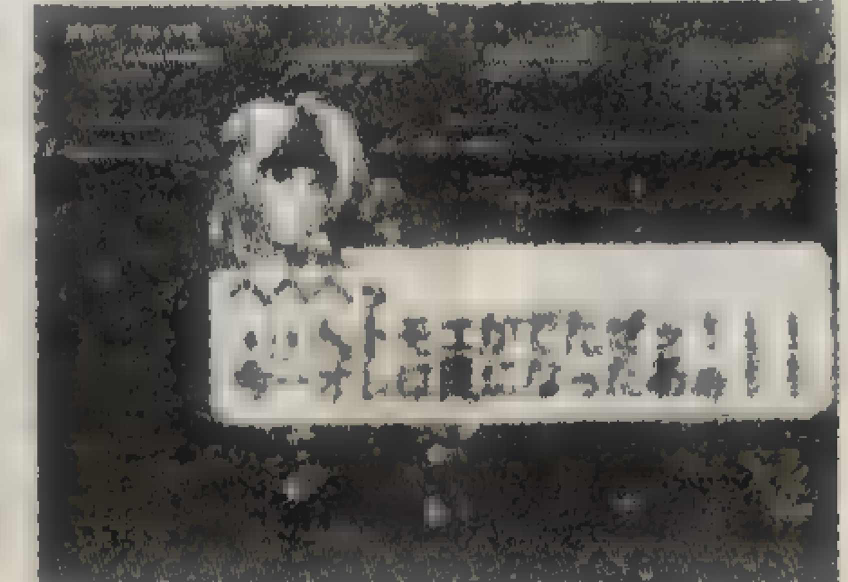
游戏中随着主人公职业的变化游戏的故事也随着变化、全部共有四种剧情可供选择。游戏移植到土星后，将会有更多的剧情加入其中。相信在其它方面也都会提高不少。





▲PC-E的RPG名作将移植到土星上，不知会增加什么情节?





◀战斗画面是以横向展开，并且十分广阔，不知在土星版上会有什么变化?



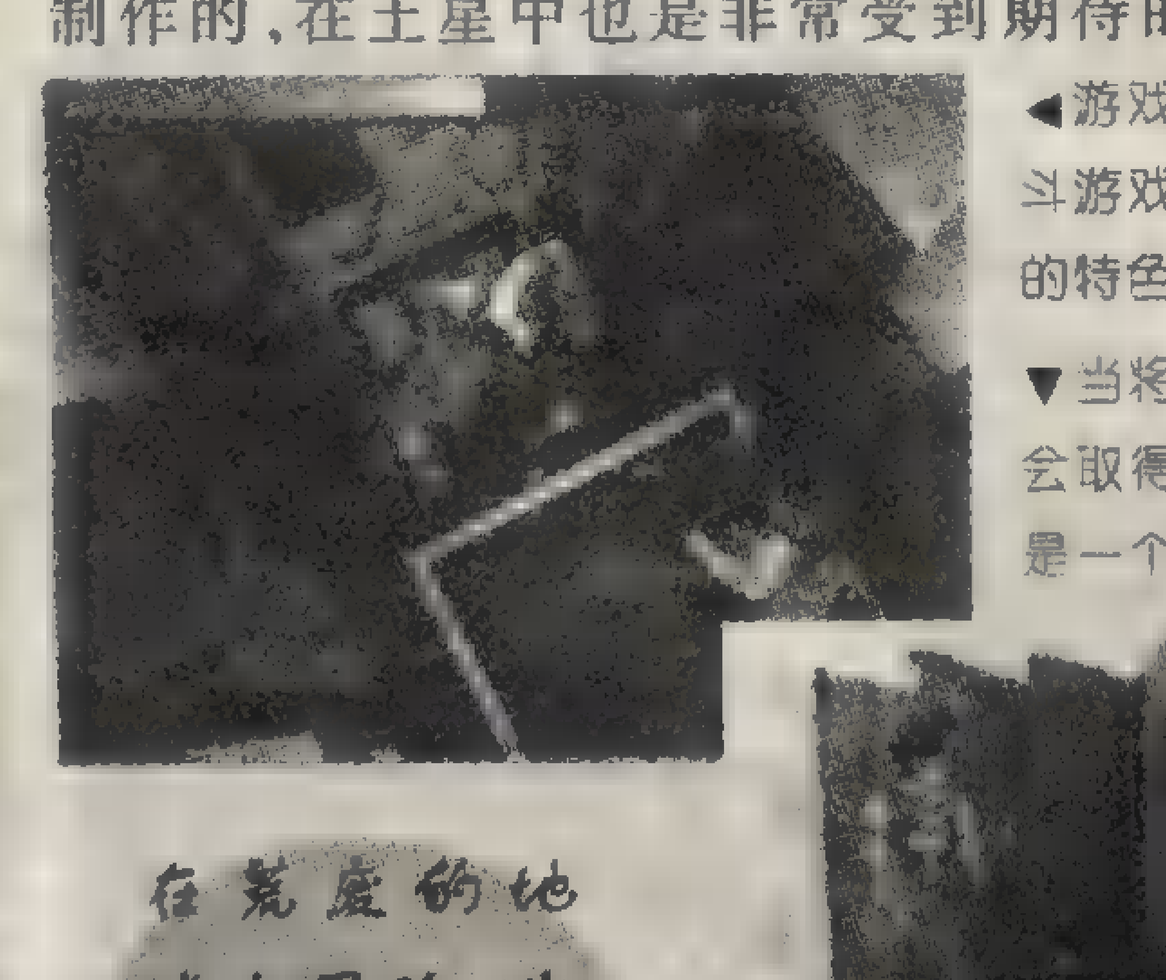
## SS FAKE DOWN

SYSTEM·SACOM ACT

媒体:CD-ROM　发售日:97年3月

这是一款以近未来的地球为舞台的冒险游戏，故事是说的是一个少年在废墟中冒险。并且要猎杀与人类敌对的生物。值得一提的是战斗是以1对1的对战形势进行的，并且当击倒对手后可以得到敌人的特殊能力。

游戏中的人物设计是由日本著名漫画家大友克洋制作的，在土星中也是非常受到期待的游戏。



◀游戏中的战斗画面就象格斗游戏一样，可说是此游戏的特色之一。

▼当将敌人打倒以后，主角会取得敌人的特殊能力。这是一个全新的设计。

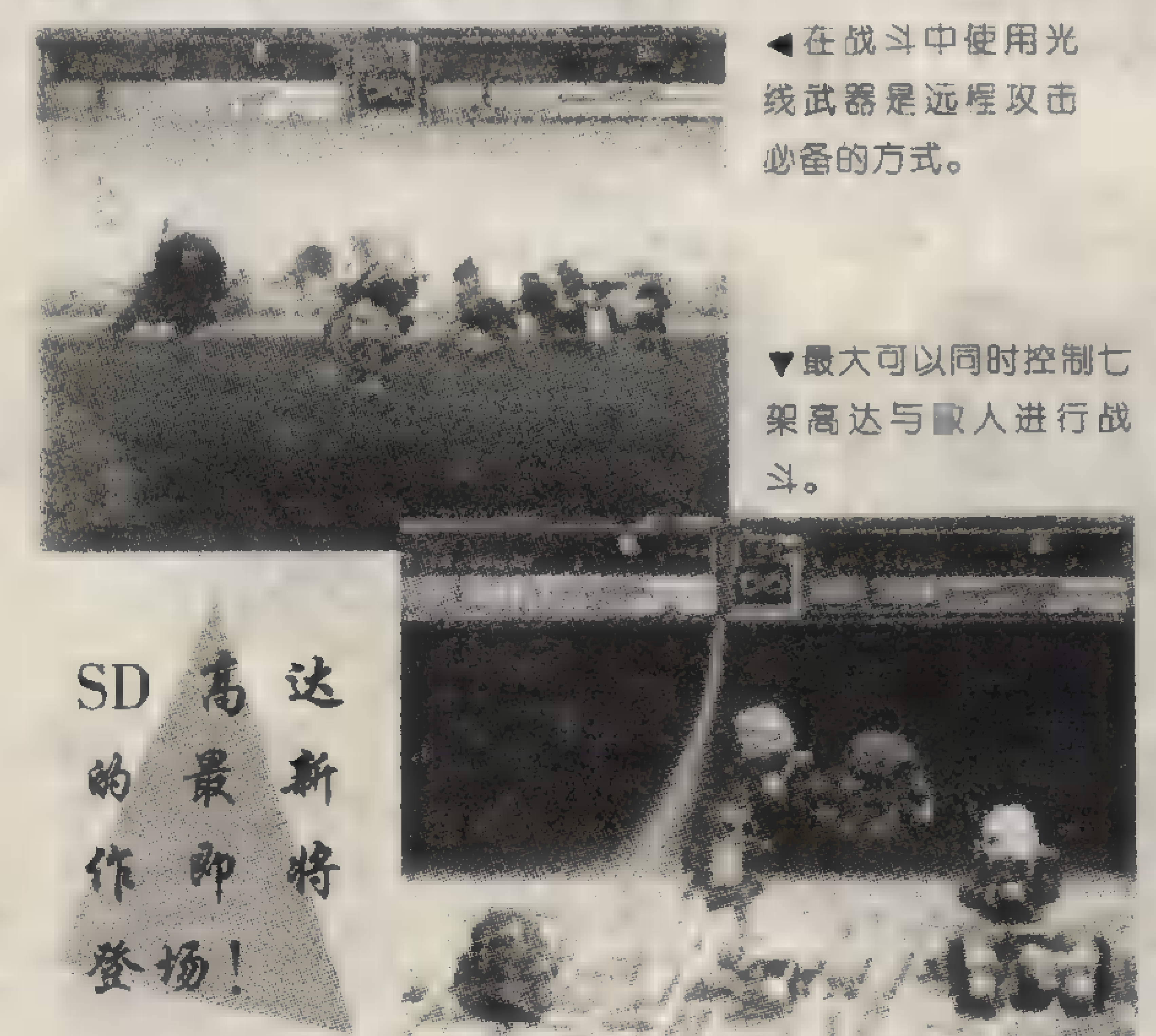
在荒废的地球中冒险，生死存亡全凭自己。

## PS SD高达G

BANDAI SLG

媒体:CD-ROM　发售日:97年3月

这是人气模拟游戏“SD高达”系列的最新作。今回登场的MS总数在一百五十种以上。游戏模式共有四种，其中包括清版任务各不相同的十六个版面的攻略模式及集合系列各场面的剧场模式。



◀在战斗中使用光线武器是远程攻击必备的方式。

▼最大可以同时控制七架高达与敌人进行战斗。

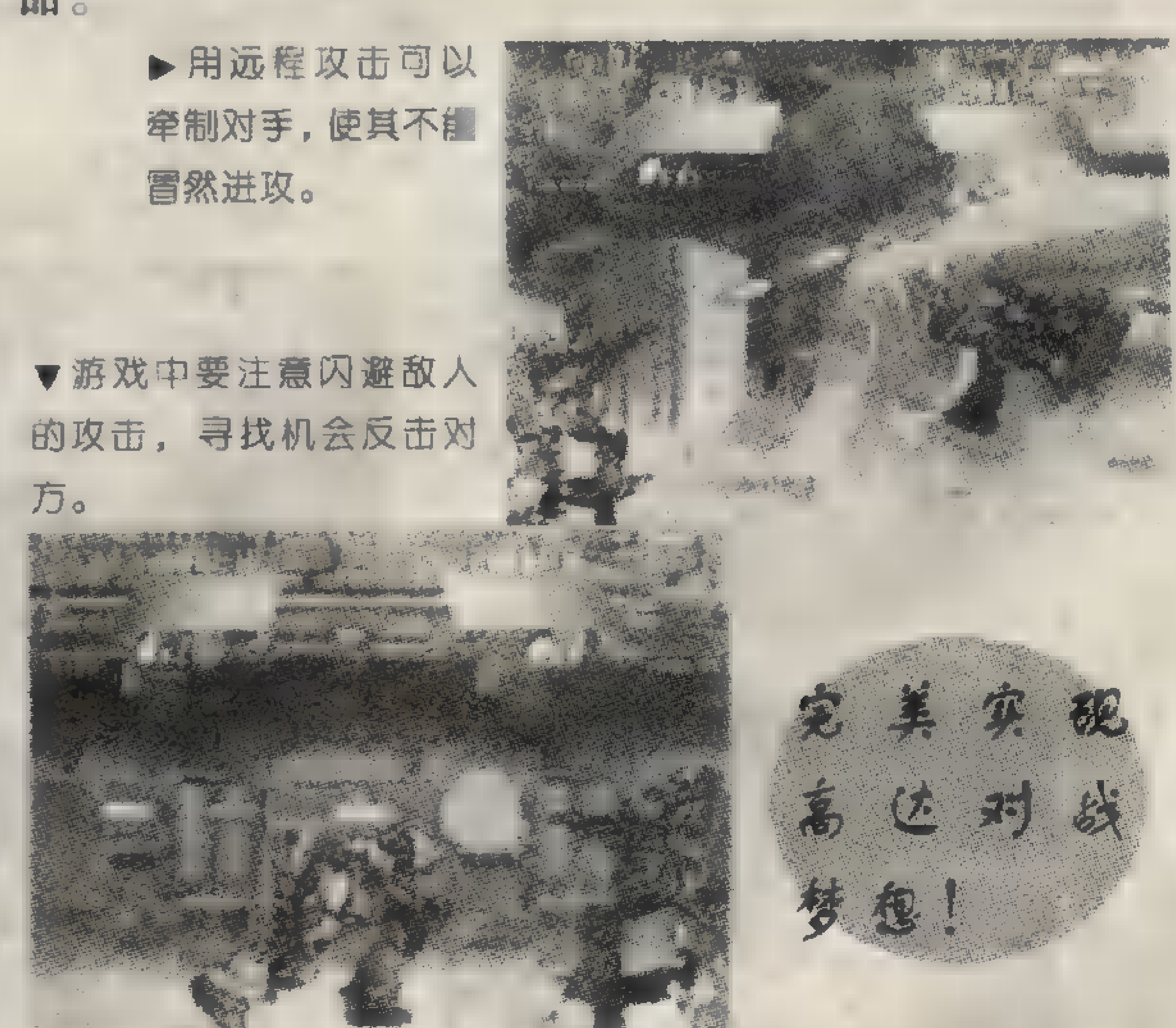
SD高达的最新作即将登场!

## PS 高达格斗之王

BANDAI ACT

媒体:CD-ROM　发售日:97年春

BANDAI公司将于97年春发售由动画“机动战士高达”改编的对战对作游戏。从“查古”开始经过严格选拔出十款MS展开激斗。各MS均持有“能量来福”等特殊武器而展开精彩的乱斗。这是高达迷们必买的作品。



▶用远程攻击可以牵制对手，使其不能冒然进攻。

▼游戏中要注意闪避敌人的攻击，寻找机会反击对方。

完美实现高达对战梦想!




## 勇者斗恶龙系列

# 勇者斗恶龙Ⅲ

# 传说的最终章

出生日:1988年2月10日
价格:5900日元　容量:2M　机种:FC

责编:fox

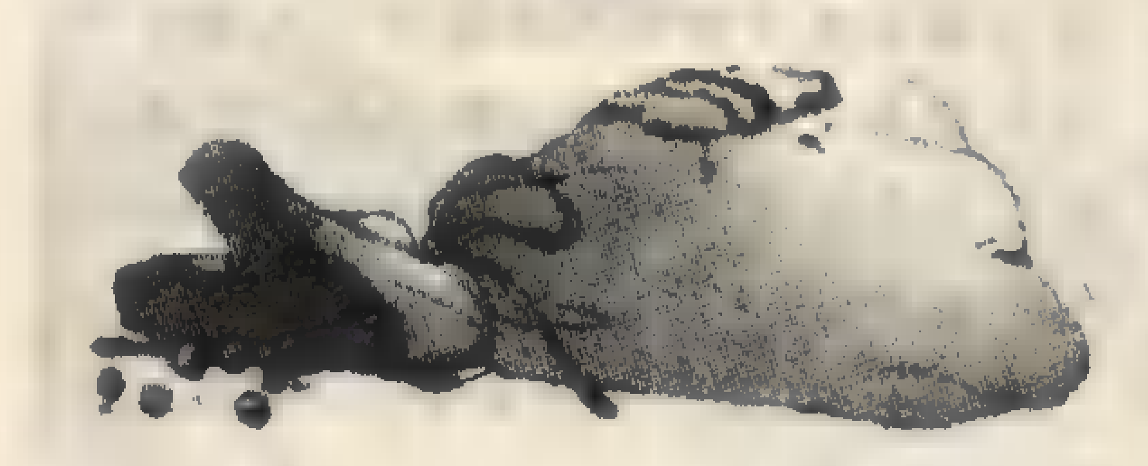
### STORY

这是一个阿里阿罕国之年轻人的故事。

在这一天的清晨，迎接十六岁生日的年轻人为第一次进城而雀跃不已。他希望能尽早谒见国王，以便得到出发去冒险的许可……

少年的父亲叫欧鲁迪卡，在阿里阿罕是众人皆知的勇者。可是，他在与魔物战斗之后，掉入异地火山的入口之中，无法再回到少年的身边。这是发生在年轻人小时候的事。

从此以后，年轻人在继承了丈夫遗志



的母亲教导下，成为一个不输给欧鲁迪卡的勇敢男士。

而今，这位年轻人面对着国王，就仿佛那位勇者再生一般，他对国王说："欧鲁迪卡所挑战的敌人是魔王拉摩斯。也许人们都还没注意到吧！但是，如果再这样下去，世界将会被魔王所毁灭。"

就这样，年轻人决定了自己的命运。

现在应该称他勇者了。在找寻了共同作战的伙伴之后，为了取回世界和平，现在他踏上了[illegible]的旅程。

### 重点攻略

主角由床上被母亲唤醒之后，便走到王宫和国王交谈后，到街道上进入出口正上方的雇用所内



召集同伴后，便可以出城了。

出城提升了一些等级之后，便到北方的雷见村(レーベ)内补给一下，在这里会看见许多门，但现在都打不开，要有盗贼的钥匙才行。等级到了四级左右，便可走到岛南端的岬之间洞窟。通过地道便可以进入塔中，在四楼便可由老人那里取得钥匙，取得之后，回到雷见村。村内右上角有一个上锁的屋子，进入之后可以在二楼从老人那里得到魔法球（まほうのたま）的宝物。

得到魔法球之后，走到村外，到右方的诱人洞窟(いざないの洞窟)之后，当遇到石壁阻挡时，便可以利用魔法球的威力来炸毁石壁。通过漫长的通路之后，可以看见下方有一小庙宇，经由里面的时空之泉的传送，可以到达罗马利亚城（ロマリアの城)，进入城中见了国王之后，他便要你去找回被盗走的金皇冠（きんのかんむり）。

出城后向北走到卡萨布村（カザーブの村)，打听一下情报便可听到有关北方诺亚尼尔村的消息。往西北方走便可走到诺亚尼尔村了。可是一进入之后发现大家都睡着了，在村子左下角有一间房子，和2楼的一名老人谈话之后，他便告诉主角在西岸的妖精之国内的公主与本村的男子私奔了，因此妖精女王一气之下便将全村的人都催眠了。

出了村子往西南方走，在洞窟内可取得一封遗书"かきおき"和睡梦之后"ゆめみるルビー"，出了洞窟之后，在洞窟左上方会有一个地形很奇怪，那便是妖精之国了。将宝石交给妖精女王后，便可得到睡目粉"めざめのこな"，如此便可能救诺亚尼尔的村民们了。

在卡萨布村的左下角有一个香巴尼塔，在4楼会遇见一名喽罗，将他打倒之后，继续前进，到了6楼之后，便遇到盗贼甘达特，打倒他们后，便可以得到金皇冠了。

取得之后便可以将皇冠交回给罗马利亚城的国王，完成此事之后，便可出城往东。走过桥后，往南来到阿沙拉姆村(アシサラーム)，在此补给一下，再往西南方走，可以看到沙漠祠堂。在沙漠祠堂西北方有个小湖，旁边有个绿洲，进去之后会看到伊西斯城(イシスの城)，此城可以看到金字塔，来此的目的是取得魔法钥匙(まほうのカギ)。走到塔内三楼之后，会看见有个门打不开，这时必须将右下及左下的开关破除之后，才能使中央的门打开。

出了金字塔之后，回到伊西斯城，利用晚上守卫睡觉的时候进城可以拿取不少宝箱。和女王交谈之后便可拿到祈祷的指轮，用它可以回复MP值。

回到罗马利亚城，稍做休息后，出城到左上角的祠堂，进入后以钥匙开门，可经由通路到达对岸。出去之后，往南走到底便可以进入波[illegible]多卡城（ポルトガの城)，和国王交谈之后，他要主角前去寻找胡椒(くうこしよう)，并会给主角一封国王的信。

拿了信之后，回去阿沙拉姆村右上方的诺鲁多(ノルトの洞窟)，将信交给一男子，他便会为主角打通一条路。出去后，往南一直走，往东便可到巴哈拉达之村。进去之后可以知道卖胡椒老人的女儿被抓到村子东北方的洞窟之中，为了得到胡椒，主角决定要前去解救。

出村之后，往东过桥，再沿河往北走，就会看见一个洞窟。往西过桥进入洞窟之

后，在地下二层会出现守卫，交谈回答"いいえ"便会进入战斗，胜了之后，在中央下方的桌子调查并选择"はい"，门便打开了。这时又会有敌人来阻挡主角了，将他们再度打败之后，选择"はい"释放了他们。

回到巴哈拉达之村后，终于可以得到胡椒了。得到胡椒之后，回到波鲁多卡城后，交给国王，他便会送给主角一艘船，一出城后就可以看到。出城上船后往南方到正下方的小祠堂中，他会告诉主角要搜集六颗宝珠。

从巴哈拉达之村过桥往东走，向东北一直走到山谷中央会看见达玛神殿"ターマの神殿"，只要等级超过二十级便可以进行转职。而在北方的加鲁那塔（ガルナの塔），则有转成贤者的必须道具领悟之书。有了这项道具之后便可以使我方一人转成贤者了，而游玩人这职业则不需道具也可转职成为贤者。

下面要前往的地点则是位于世界中央的海岛之国，当等级提升到二十五级左右，便可以进入村上方的洞窟。将洞中蛇怪消灭后得到一把草雉剑，但蛇怪会逃跑，回到村中再度消灭蛇怪后，便可以得到第一颗宝珠——紫宝珠。

让船沿着海岸往北可以到达姆欧鲁村（ムオルの村）打听一下情报，出村后搭船到世界西南方的兰西鲁之村（ランシールの村）。此村外的西南方有一个地球的洞窟，被群山包围无法进入，最重要的是在道具店买两三个隐身草（きえさりそ），等一下有用，千万别忘记了。出村之后，向世界的西北角航行，到达伊吉贝亚城（エジンバアの城），可利用隐身草入城。在城内的左方有个楼梯，下去可看见三颗石头，只要将三颗石头推到北方的地坛上，才可以打开秘道，进入秘道之后可以得到干渴壶。

出城后，向西航行，不久便会出现世界的东端，然后会看见右上角中央有一个斯伊村（スーの村）。从这里得知此村东北方岩山过去之后有一块地正在开垦，需要一名商人，因此最好我方队伍之中先要有一位商人再到未开发之地比较好。到了未开之地将商人留在那里，便会开始建设市镇。

到达姆欧鲁村之后，坐上船驶向东岸的陆地。上岸后进入亚布塔内，三楼就有回声笛。取得回声笛之后，坐船往南走到尽头，有个海贼之家，要晚上进入才会有人在。从村子的下方出去，沿着墙壁走到右上方，会看见一颗石头，将石头推开可以调查到一个秘道，入内寻找可得到第二颗宝珠——红宝珠。

离开海贼之家后，飞回姆欧鲁村。坐上船再往北由海峡口航行，会发现许多黑色礁石，在此使用干渴壶便会出现一个小庙，而内部可以得到最后之钥。

取得最后之钥后，进入兰西鲁村（ランシールの村），这时必须将最后之钥装在主角身上，准备接受试练，试练完毕之后便可取得第三颗宝珠——蓝宝珠。

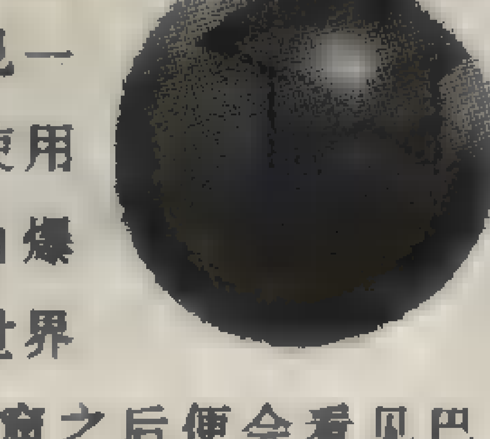
由此地坐船往西前进，到达泰顿村（テトンの村），在此村中可以利用最后之钥开门，取得第四颗宝珠——绿宝珠。

拿到宝珠之后，再度回到商人所建设的地方一看，果然村子已经建设了不少了。在左方的屋子中可以找到商人，出村等到晚上再进入之后，会听到有人要叛变。果然当第二天早晨再来时，商人被捉入牢中，救出商人之后可以在他家中椅子背后得到黄宝珠。

取得黄宝珠后，再度乘船前往世界最东北角的圣地之岛格陵兰，这里有个老人很想要变身之杖，而变身之杖在沙曼欧沙城可以得到。

到达沙曼欧沙城后，沿着外墙往右上走，便可以进入城中，并可发现真正的国王，现在王宫内的国王是假的。要揭开假国王的真面目则需要拉之镜，而拉之镜就在往西方的牢房的过去之洞窟之中。拿到拉之镜后，回到沙曼欧城，等到晚上再进入。找到国王后，对他使用拉之镜便会令其恢复原形，打倒假国王之后便可得到变身之杖。将变身之杖交给格陵兰岛上的老人后，便会得到船员之骨，可以利用这个道具寻找幽灵船。使用后可显示出幽灵船的位置，（东"ひかし"、西、"にし"、南"みなみ"、北"きた"），数值越小表示越接近幽灵船。在幽灵船上可找到爱的回忆。

在龙之女王城的右方有个小庙，向此顺流而下会到达一个海峡口，但是会被弹开，这时使用爱的回忆便可安然渡过了。进入海峡之后，在小庙的牢狱中调查后取得盖亚之剑。



回到兰西鲁之村，然后乘船向北走，会看见一个黑洞，在黑洞面前使用盖亚之剑便可使火山爆发，如此便可以看见世界最大的洞窟。出了洞窟之后便会看见巴拉摩斯城，但无法过去，先沿着路走到右上方，可以看见一座小庙，进入后便得到最后一个宝珠——银宝珠。

六颗宝珠集齐之后，便可以到雷亚姆兰特岛（レイアムランド），在岛上的小庙可利用宝珠来使不死鸟复活，以后便可以乘鸟在天空中飞翔了。有了不死鸟之后，首先要到龙之女王城拿光之珠，再准备一下到巴拉摩斯城去做最后的决战。打倒巴拉摩斯之后，回到阿里阿罕城，但是故事并未结束，地底魔王索玛复活了。于是主角一行人再度出发前往地底世界，在魔城右方有一黑洞就是入口。

到达地底世界之后，便可以看到令人怀念的拉达多姆城，在城内可找到太阳石。在城南的达姆杜拉村中可以找到欧利哈鲁特金属。出村乘船向东走，在世界大陆东北方有个玛依拉村，在温泉下方走四步可以调查到妖精之笛。在此村中有人会收购欧利哈鲁特金属，出村之后再去找这人，他将金属制成一把王者之剑，这是主角的最强装备，一定要买下它。

在拉达多姆城左上方有一个洞窟，内部有勇者之盾。乘船到大陆中央，向北走上去便会在小岛上发现一座塔，在塔内部会发现最强的盔甲。在三楼由北方的旋转地面跳下去之后，便会到一楼，利用钥匙开门，可以看见往上的楼梯，爬到最上层后，便可发现被变成石像的女孩。只要吹奏妖精之笛，便可以回复原状，她会送主角神圣的守护。

从船到大陆的最东南方，会有一座小庙，可以得到云雨之杖，再到右上角的小庙中，可得到彩虹水滴，有了它便可以朝魔王城前进了。在地底世界的正中央有一座被封印的城，那就是Ⅰ·Ⅱ代的龙王城，因此要有彩虹水滴才可到达，要打倒索玛首先必须要使用光之珠使他的法术失效才行，再来就看玩家们的努力了。

机种:SS
类型:RPG
厂商:角川书店・GAME ARTS

彻底攻略

# LUNAR

ルナ シルバースターストーリー

Dragonmaster's Manual

# 银河之星

责编:FOX




▲看上去象长翅膀的猫一样的不思议生物。好奇心极强，喜欢鱼和美少女。阿利斯的好朋友。

▶本作男主角，北方开拓民之村布鲁古（ブルグ）居住的十五岁少年。梦想成为龙战士达因一样，所以决定冒险，办事经常优柔寡断。

▶还是婴儿的时候，[illegible]被抛弃在阿利斯家的门前。后来和阿利斯一起被养大的十五岁少女。总是像姐姐一样照料和鼓舞着阿利斯。

▲自称比加利欧的弟子，最优秀的魔法使者，暗恋米娅。

▶魔法都市领主雷米丽娅的独生女下任领主的继承人的身份，给其很大的压力。

▶提督麦鲁的独生女是一名半兽人。由于父亲的原因，是个争强好胜的女孩

▶特别喜欢酒和少女，南查斯山贼的核心人物。是剑术的高手与杰西卡青媒竹马，但却很害怕她。

# 四英雄的传说

达因(ダイン)



持有传说的"龙战士"称号的最强战士，其正义的信念在人间广为传播，为守护女神阿尔迪娜在与魔族的战争中丧生。

加利欧(ガレオン)



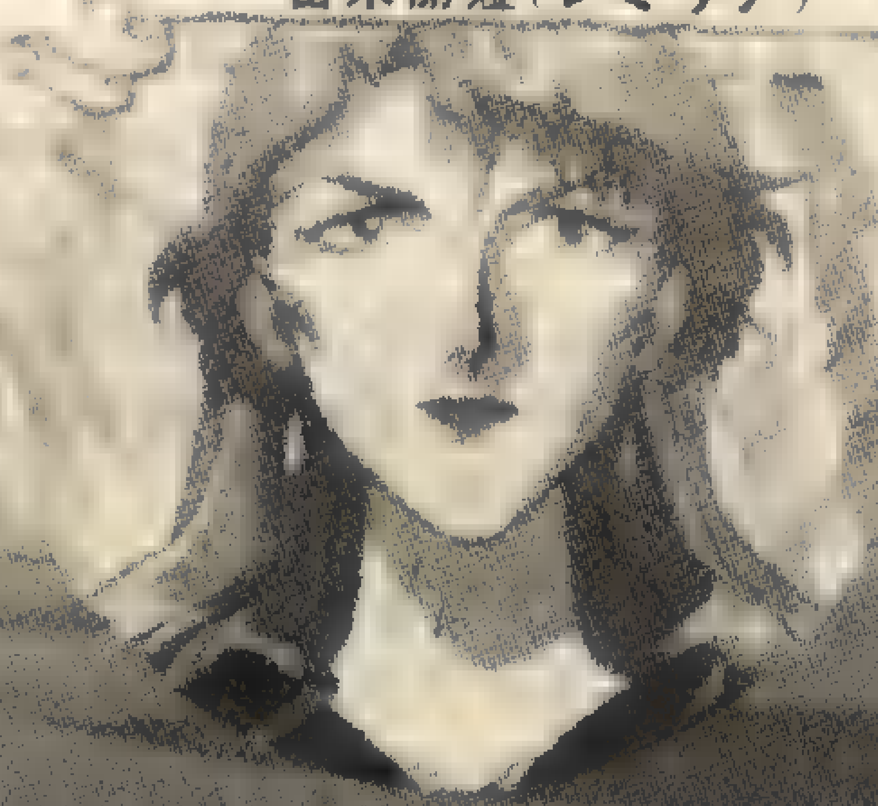
达因的好友。与达因有着相同的声望，被称为最强的魔法战士。并以冷静沉着及完美主义的观念，被称为大贤者。现在担任魔都市韦恩(ヴェーン)的宰相。

尽管已成为传说，实际是并不遥远的过去，四位英雄曾拯救过世界，他们与创造世界的女神阿尔迪娜(アルテナ)和邪恶的魔族进行死斗……那时在阿尔迪娜的守护下，由于四位英雄的活跃，将魔族放逐到遥远的边境，不过亦付出了沉重的代价，龙战士达因(ドラゴンマスダイン)便是在这场战争中倒下的。之后四位勇士只剩下三英雄，达因也成为传说中的龙战士。

麦鲁(メル)

作为无双的豪快伟人。长期在麦吉比亚(メリビア)[illegible]，与达因[illegible]。现在为[illegible]自由都市麦利比亚。

雷米丽娅(レミリア)



四英雄中唯一的女战士，美貌的女魔法师。她的魔力[illegible]韦恩(ヴェーン)

## 游戏攻略

游戏开始时，阿利斯正和纳鲁一起在龙战士达因的墓前交谈着成为勇者的梦想，这时村长的儿子拉姆斯（ラムス）来找阿利斯，他们一起去找露娜。露娜正在湖边唱歌，优美的歌声使村旁白龙产生了共鸣。

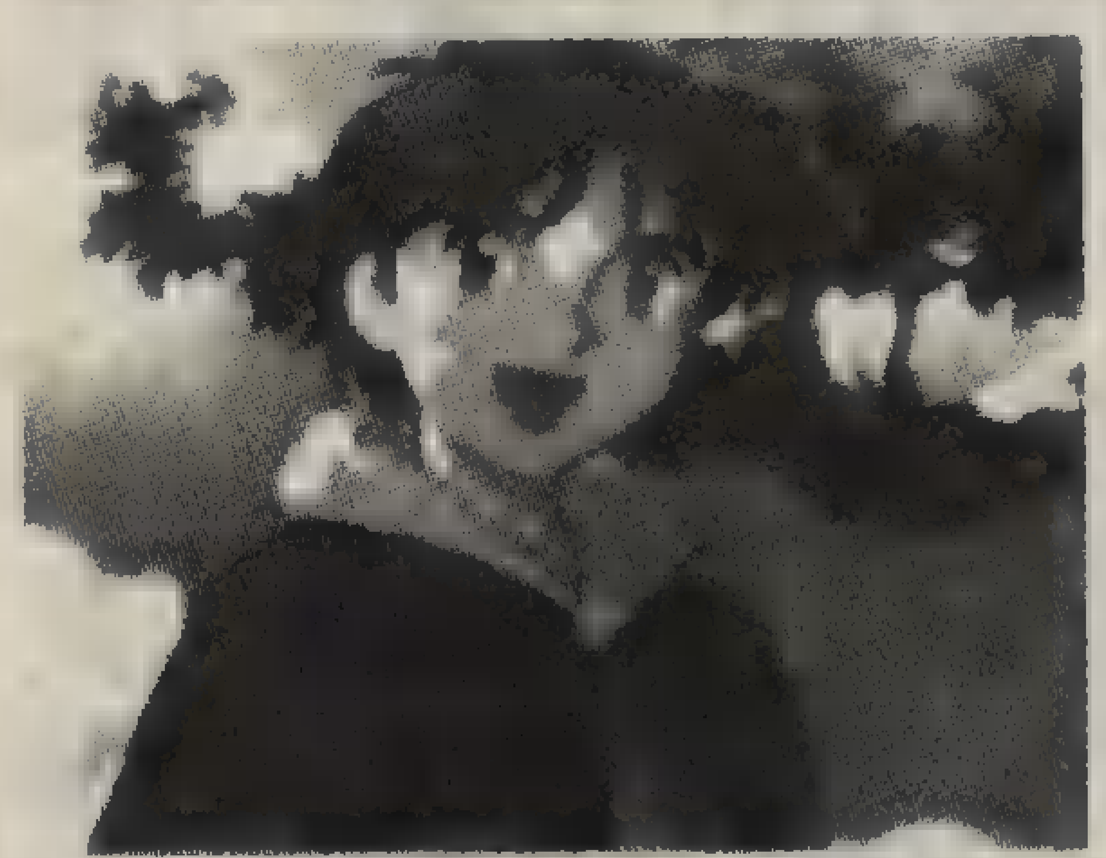
露娜和阿利斯回到家中和双亲交谈之后，决定去白龙洞进行试练，在村口和拉姆斯汇合后，一起进入白龙洞。洞中的迷宫虽不复杂，但却有几个宝箱需要引诱怪物撞开冰柱才能取得。在洞内深处和白龙法依帝(ファイディ)交谈后知道了许多有关龙战士的情报。在左方洞中取得龙的指环，再和白龙交谈后得到白龙之水晶。就此阿利斯开始了宿命的冒险。

贪财的拉姆斯见到水晶后，马上提出到道具屋卖掉的建议。众人回到布鲁吉村的道具屋要卖掉水晶，但老板却说物品太贵重，无力收购。并告知阿利斯，自由都市麦利比亚(メリビア)能够收购水晶。拉姆斯便拉着阿利斯去麦利比亚。两人出村之后，必须要穿过歌特之森(ゴート)才能到达麦利比亚。可森林中充满了迷雾，拉姆斯由于害怕跑回村去。阿利斯回到村中与父亲和露娜交谈后决定要去麦利比亚。并从母亲手中拿到一千块旅费。找到拉姆斯再次来到歌特之森。进入森林，露娜又唱起动人的歌声，一种神秘的力量出现了，迷雾散去，显现出道路。在森林的出口，忽然出现大量敌人，把阿利斯包围起来。就在这时出现了个头戴红色贝雷帽身披斗篷的神秘男子，并帮助阿利斯与怪物战斗，他的实力极强并以三回攻击将敌人消灭。战斗后经过交谈，男子自称叫雷利克(レイク)。众人在林中渡过一晚，早起后发现雷利克已不在了。

阿利斯穿过森林，来到了撒衣斯港口(サイス)。在船场与船长交谈后得知，船长的海图丢失，无法开船到麦利比亚。在酒馆中，与最上方的男子交谈，他告诉阿利斯海图在魔法欧巴巴之森(オババ)的魔女手中。

在魔法欧巴巴之森中有许多捕鸟用的网，在顶端的网中发现竟然罩着一个人。帮助他从网中出来了，那人一面梳理着头发，一面自豪的说自己是比魔法都市中的魔法师还要强的魔法师纳希。纳希与阿利斯交谈后，成为同伴，一起去找魔法师，魔法师要求用纳希手中的水流之杖与她交换海图，无奈中只得同意了她的要求。

终于拿到了海图，回到港口交与船长，船长十分高兴，带着阿利斯向他的船走去。在船上看到一只软体动物在破坏大船，阿利斯、露娜、纳希、拉姆斯一拥而上，经过苦战将怪物消灭了。船长为了感激阿利斯几人，开船送众人到麦利比亚，途中露娜总有一种不好的预感，并总重复做着同样的一个梦。到底有什么原因呢？



经过海上的航行，终于来到了都市麦利比亚。在麦鲁公馆中见了四英雄之一的麦鲁，麦鲁居然要和阿利斯比试武艺，两人一对一单挑，阿利斯要注意使用道具回复体力才能击败麦鲁。麦鲁很欣赏阿利斯，并讲了许多有关四英雄的故事。从麦鲁公馆出来后，到宝石店，看到拉姆斯正在和老板讨价还价。最终谈定二万元，老板转身进屋去拿钱，等了很久，阿利斯才发现上了当，追入屋中，进入地下水道在通道尽头发现了老板，突然从水中出现了一头怪兽，消灭了怪兽之后，从老板手中拿回龙之水晶。

回到麦鲁公馆之后，从麦鲁口中得知，四英雄其它的两个人都在魔法都市韦恩。(ヴェーン)韦恩是漂浮在天空中的一块大陆。要到达此处必须从转移之泉转移才能到达，并且第一次到达时要经过试练的洞窟。来到转移之泉，看守者说必须有申请书才能进入，申请书是从阿尔迪娜大神殿中才能拿到。

来到阿尔迪娜大神殿，神殿中的大神官菲西娅可是个典型的美人喃，他会给阿利斯申请书。当再次来到转移之泉时，纳希会先行离开。阿利斯进入转移之泉来到试练之迷宫，在迷宫尽头树妖出现，只要把它打倒，就可以进入魔法都市韦恩。在都市的宫殿中阿利斯遇到了魔法都市领主雷米利娅的独生女米娅，另一方露娜却遇到了四英雄之一大魔使者加利欧。

阿利斯来到加得欧的房中，加利欧希望阿利斯到朗村（ラン）去调查一下，因为听说那里有传说 中的龙战士。阿利斯答应了加利欧的要求，与露娜和纳希一起向南方前进。通过南查斯的山道，在山道中央有一座盗贼建立的关所。在关所中阿利斯遇到了另一个伙间强盗头子基利，可他现在还不会加入队中。要想通过关所就要多次找到基利，他会在饭堂、卧室、了望塔顶等处出现，找到一次他就会换一个地方，这个好酒贪睡家伙，最后竟然把自己关在牢房中，在那里睡觉。通过他的允许，由关所下方的大门走出，通过了南查斯的山道（ナンザス）。



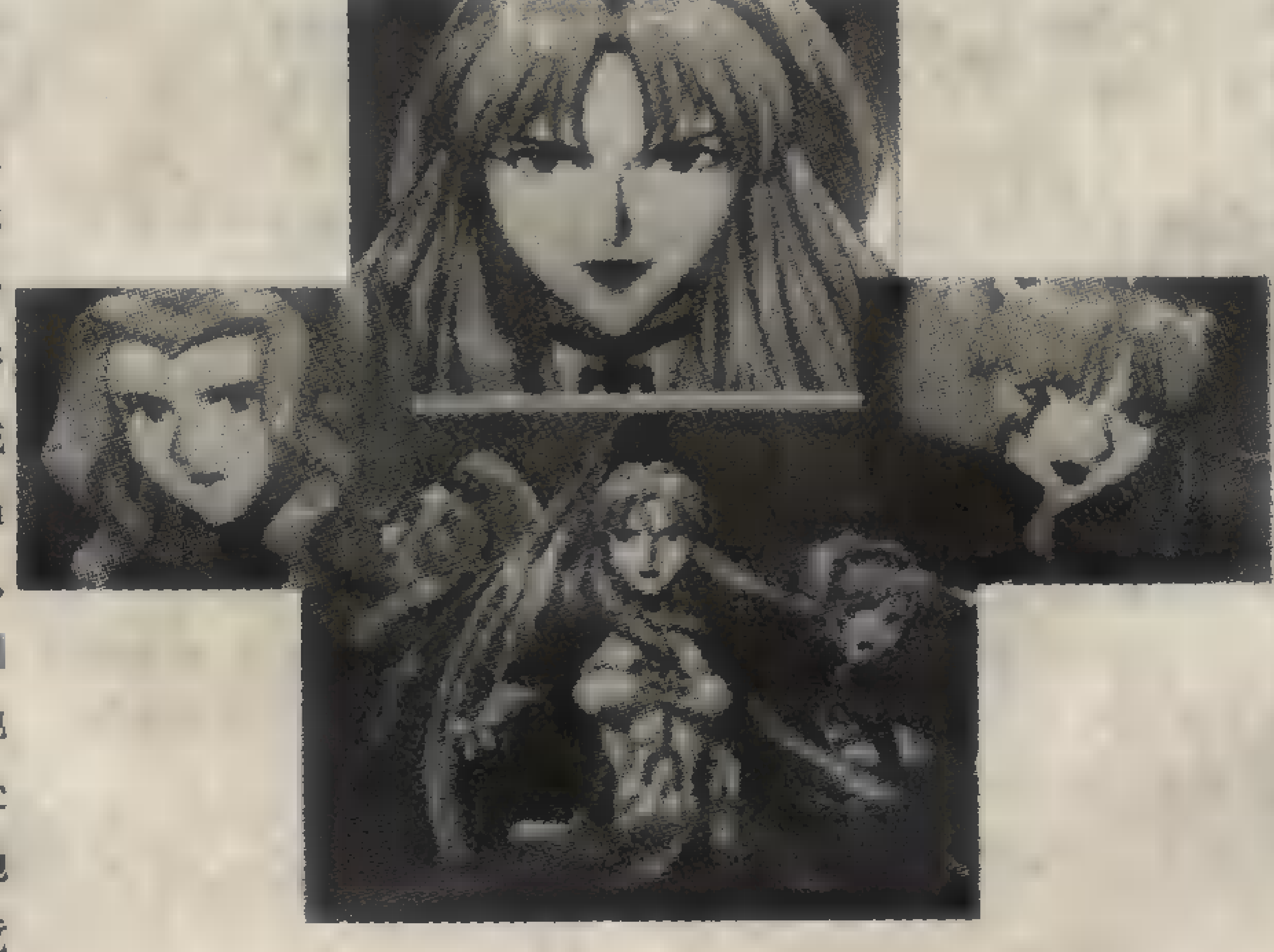
通过山道后，进入了边境的小村朗(ラン)。在村中遇到了麦鲁的女儿见习神官杰西卡。并从村民处得知村旁的小岛上有龙战士。阿利斯和露娜，纳希决定上岛上去调查。杰西卡也提出同去的要求，大伙一起乘船来到了朗之村旁的小岛。

岛上的水潭都是有毒的，一定注意，在一个帐篷旁遇到了自称龙战士的家伙，当他召唤出所谓是龙的怪物时，阿利斯发现“龙”原来是一只巨大化的蟾蜍。阿利斯会和假龙战士发生战斗，蟾蜍的必杀攻击十分厉害一定要注意回复体力。把大蟾蜍消灭后，假龙战士决定痛改前非便离开了小岛。阿利斯一行也回到了朗之村与杰西卡道别后，众人回到了魔法都市韦恩。

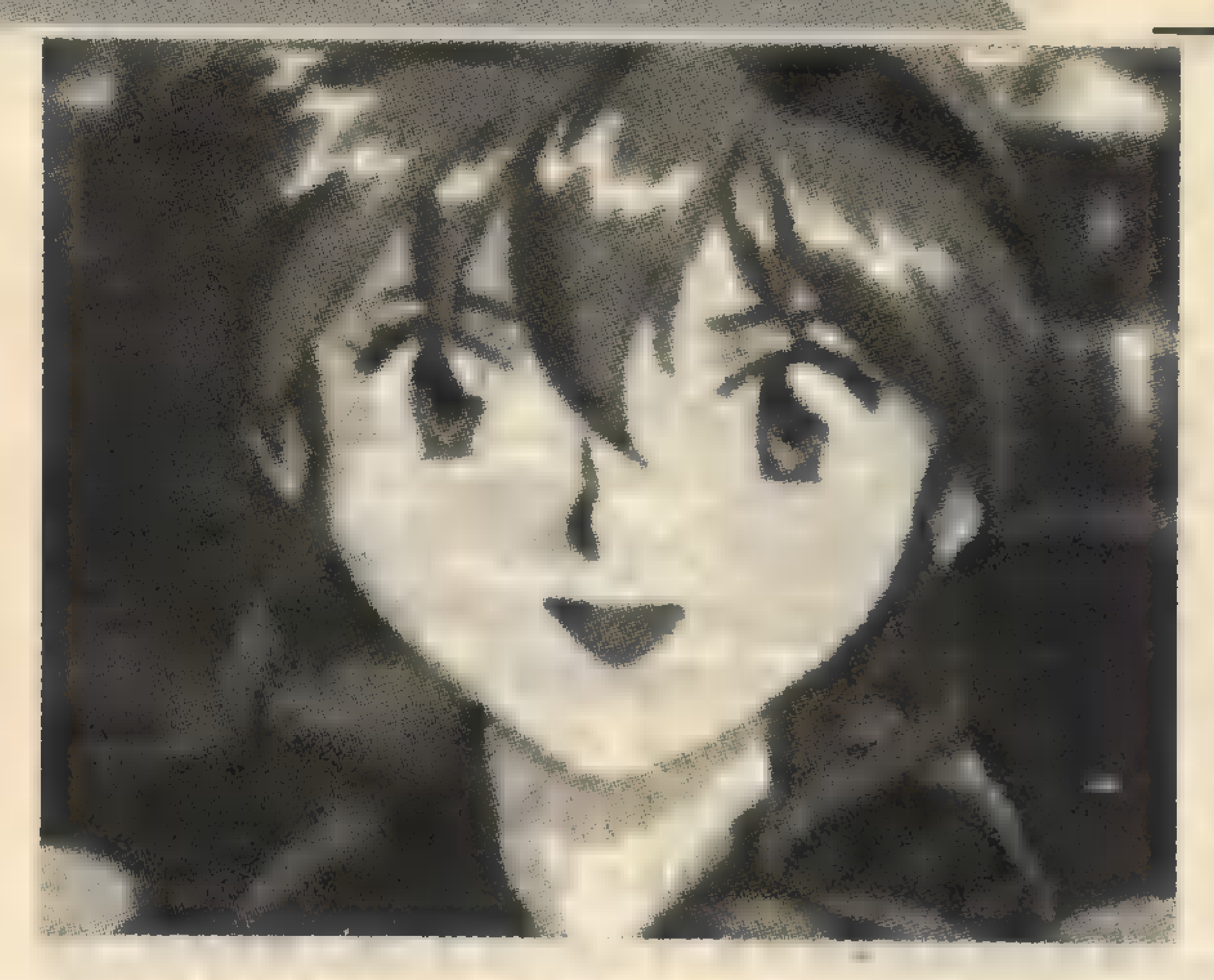
阿利斯回到韦恩，进入中间的大厅会见魔法都市的领主四英雄中的女魔道士雷米丽娅。可雷米丽娅却指责阿利斯造谣生事，竟然把阿利斯关入监牢。正当阿利斯在不知所措之时，米娅忽然出现，并开门救出阿利斯。当两人正要离开时，旁边牢门里的一个神秘人要求阿利斯带她一起走，途中又遇到了纳希。

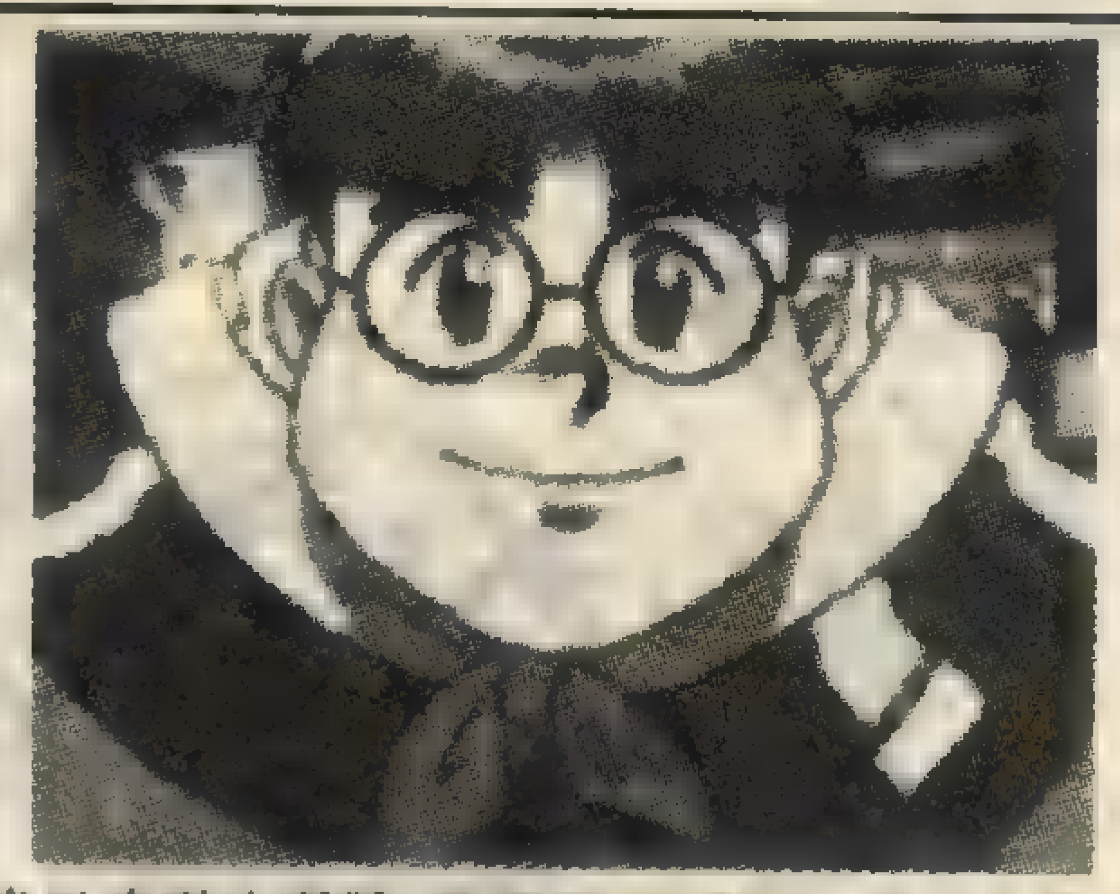
在大厅得知，雷米丽娅带露娜上了星空的房间。阿利斯感到这事情有疑点，一行人进入星空之间准备看个究竟。来到星空之间忽然听到露娜的歌声，正当进入大厅时，神秘人拿掉她的面具，露出本来面目，竟然是雷米丽娅，那原来那个呢？星空之间中的假雷米丽娅忽然摇身一变，变成了一名魔女，阿尔迪娜大神殿的大神官和麦利比亚黑玫瑰街的占卜师罗依丝（ロウイス）忽然出现，三人现出原形，号称是魔族的三姐妹，接着召唤出怪兽后逃跑了。当阿利斯消灭了怪物后，加利欧提出要和阿利斯一起回布鲁古村去找白龙。

由麦利比亚乘船回到布鲁古村，阿利斯和露娜、加利欧一起来到白龙洞窟，在白龙面前一件意想不到的事情发生，加利欧变身成为魔法皇帝，只一招就把白龙消灭，并把露娜捉走了。被打昏的阿利斯当醒来时已经是在自家床上了，孤独的阿利斯独自来到达因的墓前遇到了雷利克，他不但鼓励阿利斯要为正义而战，还给了他白龙之翼。有了这个道具就可以随意转移到去过的城市。太方便了！



阿利斯转移到麦利比亚时发现杰西卡正受到怪物的攻击，快上去帮助她吧。这时杰西卡会成为同伴。由于魔皇加利欧的复活，魔物又再次出现在人间，此时麦利比亚几乎要被魔物占据了。当





阿利斯和杰西卡赶到麦鲁之馆的格斗场时，麦鲁和魔族三姐妹正相拼不下，不愧是四英雄之一呀！忽然三姐妹中的大姐赛诺比娅向阿利斯突施暗算，麦鲁为了保护阿利斯被魔法石化了，三姐妹也消失了。

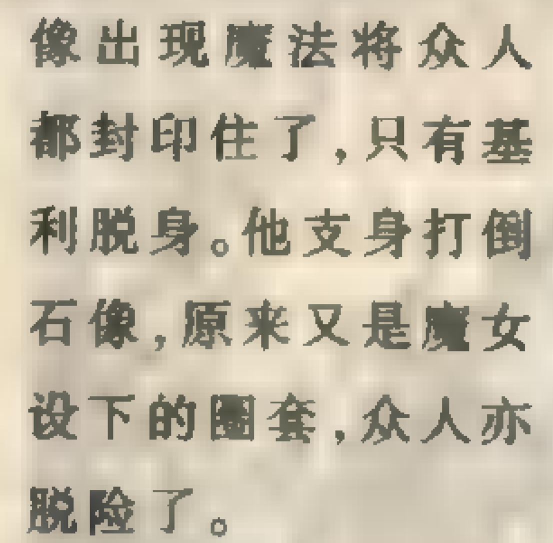
麦鲁在被石化的最后一刻让阿利斯去魔法都市韦恩帮助雷米丽娅。当阿利斯来到韦恩时，纳希和米娅正在围攻一支怪兽，他与杰西卡一起合力消灭了独眼怪兽。大家见到了雷米丽娅，她对大家说要对付魔皇加利欧就必须成为龙战士，成为龙战士的方法就是通过白、赤、青、黑四条巨龙的试练并取得龙装备，并且把赤龙的情报告诉了阿利斯。阿利斯为了维护正义，救回心爱的露娜，决定要成为龙战士，向下一个目的地利兹亚(リッツア)进发。



去利兹亚的必经之路是南查斯的山道，阿利斯在南查斯的关所见到魔族正在围攻一个少女，不过这个少女未免太丑了吧！正当阿利斯要拔刀相助时，少女脱去伪装，原来是道贼基利装扮的。基利不愧是个剑术高手，只几下就把怪物全部消灭。由于杰西卡和基利是老相识所以硬把基利拉到队伍中，一起去盗贼之村利兹亚。由下方木门走出后，通过山路，来到了利兹亚，刚进村口，一个人慌张的跑了出来，并撞了阿利斯一下就跑掉了。阿利斯忽然发现白龙之翼被盗了，无奈之下众人在酒馆中遇到了雷利克。和他与酒馆老板交谈后，阿利斯得知村下有一个地下交易所，所买卖的物品全部是偷盗来的，但是要进入就必须有盗贼证书。酒馆老板说他有盗贼证书但必须到南方知识的塔中取得盗贼心得才能交换。



阿利斯先到北方的米罗特村（ミロート）中去探听情报，在游逛中，忽然桥断了，众人落入水中。当阿利斯等人在酒馆中找到基利时，他已从身旁的人那里得到了进入知识之塔的密码。众人动身去南方的知识之塔，途经森林时看到麦鲁的石像竟在林中，众人忍不住上去观看。忽然石



像出现魔法将众人都封印住了，只有基利脱身。他支身打倒石像，原来又是魔女设下的圈套，众人亦脱险了。

在知识的塔中，须要来回踩踏机关与正确回答出知识老人提出的问题，才能正确到达顶层。取得了盗贼的心得后迅速返回利兹亚，在酒馆老板手中换取盗贼之证书后进入地下村，从盗贼手中夺回白龙之翼。

但是要去见赤龙就必须由天空进入赤龙所在的火山口。当阿利斯拿回白龙之翼时发现了魔女罗依丝正在威胁歌女丽拉（リラ），罗依丝看到阿利斯便逃跑了。为了感激阿利斯，村人给了他汽球的设计图。拿着它阿利斯来到发明之村衣鲁克（イルク），将设计图交给了工程师，他说还缺少让汽球浮起的东西。听说有一种叫浮浮虫的（フワフワ虫）东西可以帮助工程师使汽球升空。在村中地下室内，从植物学家手中取得田地的钥匙，打开木门进入田地，要将所有蓝色的浮浮虫捉到。把浮浮虫交给工程师，汽球便完成了。

乘座着汽球进入火山，经过试练后见到了赤龙，赤龙给了阿利斯龙装备中的赤龙之盾以及赤龙的魔法。当乘座汽球回归时，汽球出现故障，坠落在利兹亚城，汽球也被村人抢走了。当阿利斯再次来到米罗特村时桥已修好，并可到达对岸。走了一会便到达了音乐之村利顿镇（リトン）。刚一进村就被难听的音乐搞得头昏脑胀，从村人口中才知到，村下的地道中由于风的原因才会变成现在这样。阿利斯自告奋勇和伙伴们进入地下道，三绕五绕后来到尽头，发现有四个风口与两块巨石，只要将巨石一左一右堵住风口，村中的音乐又恢复了正常。走出地道和村长交谈后，才各道青龙神殿就在村后的湖中，真是得来全不费工夫。在湖边可是并没有神殿，怎么回事呢？阿利斯忽然想起村长说只有歌声才能召唤青龙，纳希和米娅先唱没有效果，基利和杰西卡也没效果，只有孤独的阿利斯了，纳鲁鼓励阿利斯不要气馁，阿利斯又吹起了心爱的短笛。这时感人的画面出现了，露娜在另一方仿佛听见了阿利斯的笛声，也开始唱起那优美的歌声，尽管魔女加以干涉，但毕竟阻止不了这对恋人，这就是爱的力量！

一声巨响，青龙神殿自湖中升起。阿利斯经过青龙的试练得到了青龙之盔以及青龙之术法。为了找到黑龙，阿利斯向东前往塔姆鲁村（タムルー）。半途中的山道内又再次遭到赛诺比亚的袭击，幸好关键时刻出现一对年青男女，阿利斯还没来得及感谢，两人已经骑马走了。进入村中又遇到了雷利克，当有选项时，如选第一项则会和阿利斯两人前往麦特的研究室（マイト）。当回到塔姆鲁村时，在村口又遇到了曾救过他的青年男女。两人再次见面时竟因阿利斯放走了他们所要的人而针锋相对，最终两人不打不相识，男的叫铁木真（テムジン）女的叫皮丽娅（ピリア）。他们是草原民族巴奥村（バオ）的英雄，并告诉



阿利斯，黑龙就在巴奥村的圣地，还给了阿利斯一条黑龙之项链。

阿利斯动身去巴奥村，但必须经过迷之森才行。众人在迷之森内迷路，只得在林中过夜，在梦中阿利斯见到露娜。早晨醒来后遇到了几个草原民族的村人，看到阿利斯的项链，知道他是铁木真的朋友，便带众人来到巴奥村。见过村长之后，得知巴奥村受到暗之歌女的咒歌的诅咒，许多人都病倒了。正说着诅咒的歌声从圣地传来，米娅、杰西卡、皮丽娅纷纷倒下，愤怒的铁木真孤身冲入圣地。阿利斯得到村长的允许后，也冲入圣地，在黑龙洞众人相遇了，铁木真成为同伴。在迷宫的中间得到了黑龙之铠。。来到顶层发现暗之歌女竟是他想念的露娜，但也已被魔皇加利欧所控制。黑龙也被加利欧控制，并开始向阿利斯攻击。愤怒的阿利斯终于变身成为龙战士，经过苦战将黑龙击败，但加利欧和露娜乘黑龙飞走了。

无奈的阿利斯回到巴奥村，大家都复原了。雷利克忽然来到并告诉阿利斯，麦特研究室已准备好飞船，可以乘船到加利欧所在的边境地区。大家来到研究室，纳鲁想起落在利兹亚的汽球装置经过博士的修理，飞船再次升空，英雄们向魔城所在的边境地带飞去。

飞船行至魔城上空，由于防护罩的原因无法进入，只得降落在魔城旁的达隆矿山(タロン)边。从矿山进入，在矿坑内发生地震，阿利斯又出来救助了一名受伤的魔族。再次进入矿坑尽头，与影魔决一死战，当走出矿坑时已进入防护罩内。但魔城仍无法进入，阿利斯来到魔城旁的巨蛋内，遇到了曾救过的魔族，魔族摇身一变竟是魔女菲西娅。她发现善良的阿利斯与其同伴都拥有一颗温暖的心，使她善良的心觉醒了，她帮助阿利斯进入了魔城。

在魔城内遇到了被改造的纳希，将他击败后，他恢复了正常，并为以前所做的事感到惭愧，此时队伍又变成了五人。但是加利欧乘座魔城的另一部分——机械要塞逃跑了。阿利斯乘坐飞船去追赶，但无法进入要塞，只得回到了魔法城韦恩。

机械要塞也开到了阿尔迪娜大神殿前，并要催毁神殿，米娅带众人进入韦恩城内的银之塔，挡住要塞的攻击目标后，双方同时放出魔法与激光。韦恩被击中，落到地面上，要塞也被毁坏了。阿利斯利用白龙之翼转移出来，进入到要塞内部，在中央部分菲西亚再次帮助阿利斯，众人齐心合力打倒了魔法皇帝。(他可不是真的唷!)鲁娜出现，阿利斯原以为事情都结束了，但真正的加利欧出现了，他告诉阿利斯，露娜是女神的转生，他支配了露娜，并且得到了女神的力量。此时女神殿升空，变成了浮游都市。加利欧轻而易举的击倒了阿利斯。

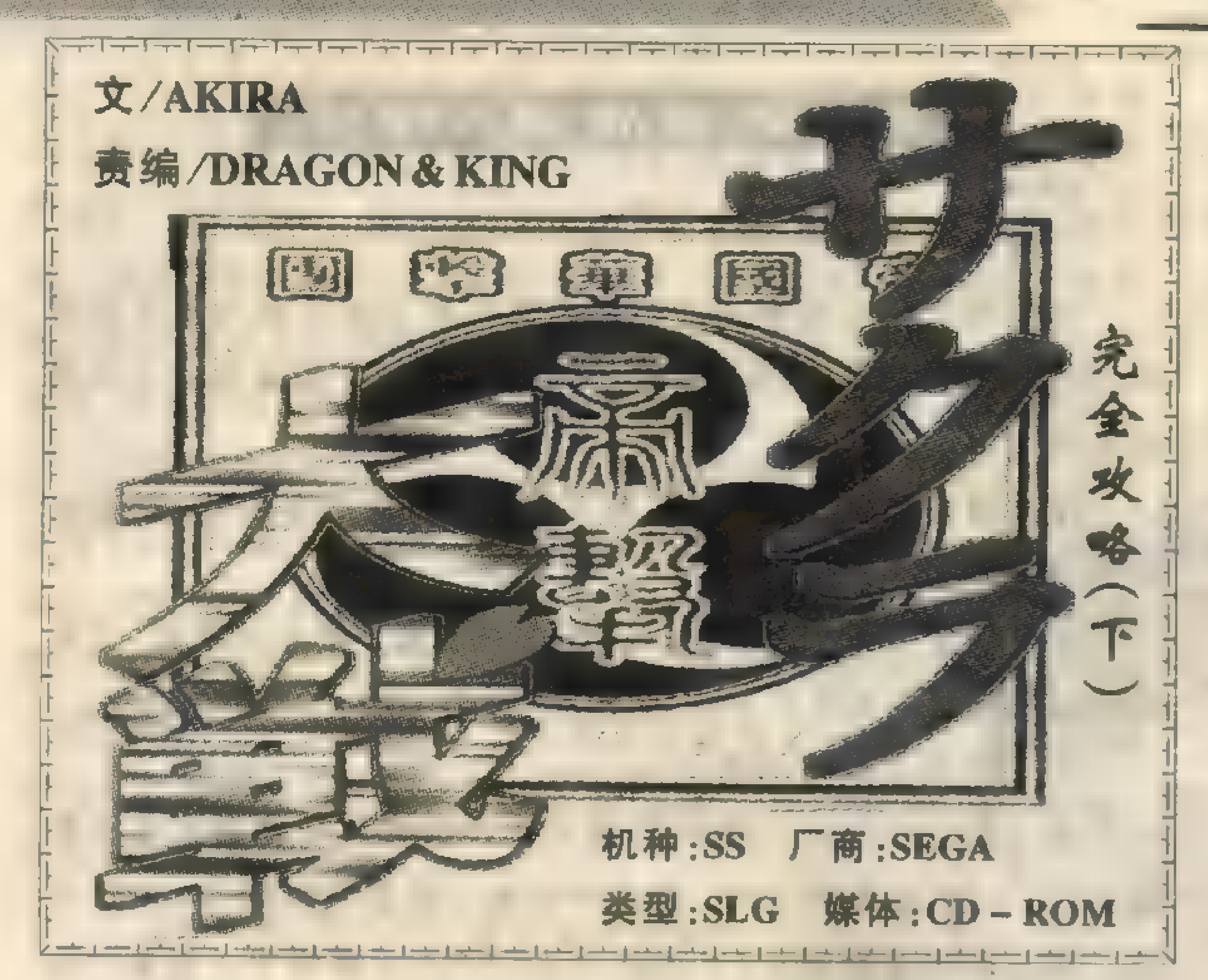
当醒来时，是在麦鲁之馆。阿利斯走出麦鲁之馆在酒馆集齐同伴。雷利克来到大家面前，回到了最初的布鲁古村，在达因的墓前雷利克为大家讲了女神的事情。很久以前女神帮助四英雄打败了魔族，但也失去了力量，达因为了拯救女神，失去了龙战士的能力。女神得以转生变成露娜，而雷利克就是达因。达因让阿利斯拔起他墓上的女神之剑，阿利斯变成了真正的龙战士，纳鲁也变成大白龙，载着同伴向女神的神殿飞去。

最终的战斗即将开始，在魔导都市中，将魔女塞诺比亚和罗依丝击败后，来到加利欧的面前，经过一番苦战，终于消灭了加利欧。可是露娜力量也渐渐消失，阿利斯向达因一样，用自己的能量换来了露娜的生命，魔导都市随着一声巨响沉入了海中，世界恢复了和平，同伴们高兴的拥抱在一起。

阿利斯和同伴们回到麦利比亚，纳希和米娅跟着雷米丽娅回去重建魔法都市，麦鲁恢复了正常，杰西卡和基利继承了父业。阿利斯和露娜在港口遇到达因，他祝福阿利斯之后，又踏上了冒险的旅途。画面一转，阿利斯与露娜站在山坡上，两人手拉在一起脸上充满幸福，动人的故事到此也该拉上帷幕了，但新冒险也许就要开始。








**第六话 帝都大崩坏!?**

①大家都在干什么呢?

【A】売店

这一话按惯例又从大厅的售票处开始,刚下班的大神,可以选择去椿的卖店,回自己的房间以及拜访各位队员,实际上,无论怎样选择都会在食堂因桐岛蕉的LIPS而中止,所以这儿的选择比较有意义的,就是去椿买明星卡片了。

【B】食堂~ロヒー

食堂门口,如预计的那样碰上了桐岛蕉,她看上去有些急燥,向她提问为何事着急(何を急いでるんだい)她就会告诉大神大厅里有许多孩子与父母走失了,她想帮那些孩子找回父母,选择要不要帮忙,(俺も手传ですか?)蕉的信赖度UP。此外,还会进入■的迷你GAME,GAME中如果能在一分三十秒内将所有的孩子都送还至他们的父母的手中,还能使蕉的信度两次UP。

【C】一阶廊下

支配人部屋门口通常是会遇上樱花的,从她那儿得知了大家将在沙龙聚会的消息,如果与樱花一起去沙龙的话(ていいね一緒に行く),樱花的信赖度UP。

【D】衣装部屋

上一次与樱花的LIPS中如果选择第二项"对不起,我还有些事要办",才会有D~G部分的LIPS出现,其中有可以使玛丽亚等女子们的信赖度UP的机会。

衣装部屋里,玛丽亚正拿着一套服装比划着,那套服装,似乎是樱花扮演法国女郎时的演出用装。对于忽然闯入的大神,处事冷静的玛丽亚一时慌张起来,为了玛丽亚的信赖度的UP,要选择非常合适哟(なかなか似合うよ),象玛丽亚这样的美人,穿怎样的衣服都很漂亮的,(主角终于变成花花公子了)。之后,玛丽亚会请求为这件事保密,选择"这只是两个人的秘密"(二人だけの秘密だね),玛丽亚信赖度UP。

【E】乐屋

神崎堇看上去正不太愉快,经过询问得知她对于自己总被安排扮演蛇女之类的角色不满,但我并不这么认为(いやそうは思わないね),经过一番劝导,堇才显得开朗起来,信赖度也UP了。

【F】更衣室

一到这个地方,总让人心跳不止。果然,刚走近门口,就听到里面传出了女子的呼救声,那声音一定是埃依莉丝没错了,不管三七二十一,先进去看看出了什么事(更衣室に驱……),但更衣室里却没有人,(真遗憾……)看来声音是从更衣室里面的浴室中传出的,向浴室中询问出了什么事(どうした叫ふ),埃依莉丝的信赖度会因为你对她的关心而上升,之后退出更衣室后再进入的话,埃依莉丝的信赖度再次UP。

【G】红兰の部屋

最后剩下的,还有红兰,她此刻正在给新制的机械配线,在门口等待至她来开门,若随意闯人会破坏她的发明,后果可想而知吧。进入房间后,红兰还在思考着配线的问题,这次的LIPS,仍旧不可打扰她,耐心地待到时间切……可惜,试验还是失败了,但红兰的信赖度依然会上升。

②聚会在沙龙

【A】与神崎堇的对话

如同樱花说的,华击团的诸位,都已聚集到了二层的沙龙。堇自从上一次的对话后,对于扮演蛇女似乎更有信心了,而且她亦很得意地用此去吓唬桐岛蕉。想要缓解此刻紧张的气氛,用我也想成为■的猎物(わたしも猎物になりたい)那样的回答则比较有效。

【B】与埃依莉丝的对话

十岁的埃依莉丝也向大神问寒问暖了,她也提出了帮日大神售票的要求,按埃依莉丝的性格,还是不要拒绝为好(今度一緒にやろうか)

【C】与红兰的对话

红兰一个人默默地坐在墙角,想必她还在为刚才爆炸的场面,而难过吧。作为队长的,自然应当上前鼓励一番才对(元气を出せよ)。

【D】与桐岛蕉的对话

蕉今日显得特别精神,原来今天是她的生日,除了让大神猜她的年龄(20岁かな?)之外,她也要举办庆祝宴会(可惜红兰的场面爆炸了……),啊,终于可以轻松一下了,所以这机会不可错过(乐しそうがし,参加するよ)。

【E】与樱花的对话

因为要为宴会作准备工作,大家都各自分工干起来。樱花也要外出去买饮料,前一阵一直没有机会与她说上几句,所以趁此机会与她一块外出走走吧(さくら买い出しにっきあうよ)。虽然想得很美,但玛丽亚却认为买饮料的事樱花一人去干就足以了,希望大神去帮助其它的队员,可怜的大神,虽然身为队长,但作出的选择却总得不到尊重,近来游戏的主角,似乎有不少都落到如此悲惨的命运,那边"梦幻Ⅲ"的迪哈尔特君一定也同意我的看法吧。

③给大家帮忙去

【A】红兰の部屋

按玛丽亚的指示,大神开始帮助其它的队员作准备工作。二层最近的,就是在房间里的红兰了。她在准备的,似乎是以中国杂技为主的节目,虽然很想帮忙(红兰の手传を…)但却实在插不上什么手。唯一可做的,只有鼓励几句了(本番を乐しみにしてるよ)。

【B】乐屋

乐屋中，堇与埃依莉丝正在收拾场地，还没等开口，堇就前来要求帮忙将一些道具放回原处，答应下来（まかせとけ!）之后分别到衣装部屋与道具部屋交东西放好就可以了。

【C】厨房

厨房那边，玛丽亚正在作料理，仍旧是选择第一项提出给她帮忙，其后关于料理名称作答为（ロシアのシモェー）。进入玛丽亚的迷你 GAME 后，若能得到她七十以上的评分的话，玛丽亚的信赖度 UP。

【D】仓库

地下仓库中，蕉正在为一个人无法搬桌子而烦恼，大神这会儿出现，也只能自认倒霉了（手传わうか），那桌子，实、实在是好好重啊……

【E】一阶廊下

与蕉将桌子搬至一阶廊下时，从过道里闪出了埃依莉丝，与其它女孩相反的，她总是想帮助大神，如果要坚持大男子硬撑的话选第三项我一个人就可以了，若是选了第一项拜托了的话，埃依莉丝会利用她的瞬间移动术将桌子搬至乐屋，但这亲密的软弱表现必然遭到蕉的反感，幸好并未导致她信赖度变化。

④樱花还没回来

再次去乐屋时，大家已将所有的东西准备完了，虽然樱花还没回来但大家已经闹腾开了。红兰的杂技，并不十分精采，出于礼貌，别忘了选第一项拍手，这样红兰的信赖度可连续上升。

直到饮料都喝完了，樱花仍未回来，外面还下起了雨。红兰建议一起来吓唬樱花以惩罚她的迟到，因为很替樱花担心，所以大神认为不应该拿别人来开玩笑（ちょうとふざけすぎだぞ），玛丽亚也同意这样的意见，但因为是娱乐时间却不便于阻止……

之后的 LIPS 可自由选择（不影响信赖度）

SAVE

听完樱花的往事之后再次打雷时，樱花会被雷吓得大叫（横山智佐小姐配音时好投入啊），这时的 LIPS 无论选择紧紧抱住或用温和的语气安慰她，樱花的信赖度都会连续上升，之后就会发生地下层倒塌的事件，而对破损的地板进行调察就可发现玛丽亚的训练用枪。

ANIME

SAVE

⑤在地下格纳库的战斗

当大神与樱花赶到地下兵器库时，其它队员都已受到了相当程度有损失（HP 为 40，气力全无，回复 ×1）。被封闭在左一房间的玛丽亚她们，要近快消灭同间里的敌人，并靠埃依莉丝的必杀技回复。空余的战力，尽可能将整备品全部击毁，否则它们会成为米罗的红蜂队员。

樱花与大神同行前往机关处为玛丽亚她们打开出口，将大神移动至与樱花相邻的地方又会出现 LIPS，这一次是樱花要求大神为前面在更衣室的经历保密，（这亲密的写感觉上有点……）回答当然是 OK（わかた）。

对米罗操纵的孔雀，要注意她的普通攻击是正前方一直线的全员就没有太大问题了，此外，她周边的整备品仍要快速解决，免除成为红蜂队的危险。

SAVE

SAVE

第七话 决战 命の限り！

ANIME

①樱花怎么了!?

趁着华击团与米罗交战时，天海打开了最后的六破星降魔阵的结界，一时间，地震、狂风、海啸同时大作，银座陷入了空前的危机之中……

仅是目前的状况，已是混乱不堪了，而偏偏在这时，樱花也突然昏迷了……

在医疗室里，从藤枝（副司令）那儿了解了樱花的状况，之后面对前来探望的其它队员询问樱花状况的 LIPS，可以自由选择。

②去作战会议室的路上

为了制订出针对天海的作战方案，大家都前往会议室开作战会议，心灰意冷的大神，在途中会遇上被蒙住眼睛的 LIPS，可这一次不会再是樱花了（すみれくんだろ?）。被猜中了的堇的信赖度 UP，同时，对于堇这种方式的安慰，大神至少也要打起精神（元气を出…）来回答。

③敌本处突入决定

作战会议刚开始，米田中将就因天海的野望而激怒，在请其冷静一点（落ちついでください）之后作战会议开始。

会议中，埃依莉丝提出关于该如何行动的 LIPS，选择突袭敌人的据点（敌本处を突くんだ!），除红兰之外的全员信赖度 UP。

ANIME

SAVE

④战斗Ⅰ

在这个场地上并不会发生战斗，当花组被叉丹与侍胁包围时的 LIPS，选择不可以作无畏的牺牲，（命をムダにするな!）则红兰的信赖度 UP。

SAVE

⑤决战前的寂静

翔鲸丸上，樱花也恢复了状态，她会告诉大神她在昏迷时所作的梦，作为队长的大神，关切地问不冷吗?（第二项）会使花的信赖度 UP。之后还会听米田讲述上一代降魔部队的历史，最后，玛丽亚会要求大神作出发的命令，能使全员信赖度 UP 的回答是一定要活着回来，（必ず，いいに归，てくるぞ!）。

⑥战斗Ⅱ

第二次战斗前，首先要决定突入时协从的队员，因为只能选择三名，要合理挑选攻击组合，而且打算使之成为女主角的队员，也一定要带上。

战斗Ⅱ的主要目的，是破坏侍肋工厂，打开通往天海处的通道。分组两队进行作战可快速完成，而集群作战可减少损失，玩者可按自己的作风去决定。

⑦战斗Ⅲ

到达天海处时，他大叫着"想赢我还早百年"（这么说来，结城晶（AKIRA）也差他九十年!），坐入了他的魔操机"天照"之中。

天海的必杀技，是圆范围的全员攻击，普通攻击为前一直线全员。战法上也并不困难，甚至可以说极为轻松，然而，决战的 BOSS，就那么不堪一击吗?

⑧战斗Ⅳ

就象其它的游戏一样，最终的 BOSS 总有影武者或变身能

力，天海为显示其能力的提高，这一次的台词就成为了"想赢我上千年!"幸好他的能力并未象他嚷的那样提高了十倍，而攻击方式仍一程不变，真正会给味方带来威胁的是周边一圈的侍肋。所幸的是原来守住入口的其它队员，此时也赶来助战，凭着她们各自发挥自己的必杀技，那些人侍肋很快地了热着热气的废铁，而失去了侍肋的天海，也不过是被拔了毛的鸡而已。

随着一圈圈地轮番攻击，天照MK Ⅲ满身刀伤弹孔，从天海的嘴里，又传出了复活咒术的咕浓声，难到他还想说什么相赢他还早万年"之类的话嘛，这样的事，想必连广井王子也不能答应吧，于是大神决定用究极无娇了终之元气弹结束这个GAME，为了结局画面，为了STAFF，为了各位玩者能早些睡觉，花组的队员们将各自的灵力都汇矛于大神的光武之上，形成了巨大的光弹向天照压去……

一切都结束了!?那干嘛要做两张盘!?

ANIME

SAVE

## 第八话 平和な日日はデートだよ!

①要玩六次吗?

新年了，花组的成员们都聚到一块儿庆祝新年的来临，堇穿着极为考究的衣服，对于这种LIPS，已算了熟能生巧了（よく似合,てるょ)。

庆祝的活动结束后，除了米田中将的传话之处，六位女孩中恋爱度最高的一位，会前来提出约会的请求，答应的话，信赖度当然UP，但挽言谢绝的场合，也不会导致信赖度DOWN。

不论是答应了约言或是拒绝，仍会有支配人室中与米田中将、一阶走廊与藤枝绫目的LIPS，因为与信赖度无关，可自由选择。

接下来要做的，就是面对着六扇门，选择自己爱看的ENDING了。如果前面已有约定了的话，这会儿就不应该再犹豫了。还另一点，恋爱度较低的三位女孩，也是会拒绝约会的。

②在平和的日子里要约会哟!

约会场合的LIPS，会与选择对象的不同产生变化，但都不会使信赖度下降，可有提高信赖度的机会，就是那个射击迷你GAME，得取高分就能换取获品而取乐于女友了。

SAVE

③战斗1：再度出现的敌人

在明治神宫遇上的敌人，是叉丹手下被称作降魔的怪物，它们的能力，莫名其妙地强了起来，而经过历次作战的光武，此刻却显出了劳损的迹象。

战斗几乎无法进行，副司令藤枝绫目打算用翔鲸丸对目标进行炮击。为此，花组的各位，要尽快地退至岛屋（大门内侧）以配合炮击行动。

ANIME

硝烟迷散之后，降魔又清晰可见了。除HP大量下降之外，能力值也回落了下去，虽然光武仍无法恢复状态，但对付这些奄奄一息的东西，也不在话下了。使用合体技的话，可以达到一次全灭的效果。

SAVE

光武无法维持了

SAVE

④该怎么办?队长

夜，红兰来告知光武已无法修复，而且即使修复了，按目前光武的能力，也无法与降魔之类的强敌作战了。为了商量对策，花组的成员们在作战会议室展开了讨论。

这部分内容里有向选择米田或绫目讨款的LIPS，以及作战会议上的多个LIPS，因为都对信赖度无影响，故可以大胆地按自己心里的想法去选择。

⑤大家都在努力啊!

作战会议上得出队员本身素质也需要提高的结论后，各位队员都进行了坚苦的特训。作为队长有大神，除了自己本身的训练之外，还要密切注视其它各位队员的状况。

【A】売店

虽说是要去视察各位队员的情况，但椿正在招呼着出售新年用的特大海报，不拿白不拿哟!

【B】食堂

堇果然会在食堂里吃饭，她的LIPS，是询问大神那些食物不爱吃，嗯，实际上茄子、辣椒、香菜、芥茉鸭掌……之类都很难下咽，但那样的回答，八成会被阿KING说成是"软弱!不懂照顾女孩"的，所以还是"什么都吃"(いや何モでも食べるょ)吧。

【C】舞台袖

樱花练习总是很勤奋，为此，大神得出的结论是樱花的确喜欢舞台表演，(舞台が本当に好きなんだね)。

【D】锻炼室

在去舞台袖的那儿，蕉已来到了锻炼室，趁此机会，不妨看一下她的特训成果，(まかせてちけよ)。

【E】更衣室

问答无用!!翻译不能!!

【F】サロン～?

堇这三周来白天全都花在了购物与外出上了，虽然遭到了大神的指责(いいかげんにしろ)，但信赖度不会下降。

在去往下个目地时，途中会遇上香津美，她告之大神在三周内堇都在为筹集开发型对魔战用兵器的资金而奔忙。所以一定要找机会去向堇道歉才对。

【G】红兰の部屋

红兰仍在屋里搞研究，按红兰に，去いたか，たんだ，红兰を，声にかける，飞行机，完成させたいね，的顺序选择，可以使红兰的信赖度连续UP。

【H】テラス～书屋

在窗台遇到玛丽亚之后再前往图书馆，玛丽亚信赖度UP。

【I】アイリスの部屋

埃依莉丝还在睡觉!?

【J】行动终了

接到集合命令后在格纳库发现了新型的灵子甲胄——神武，因为采用了红兰开发的高性能蕊片，使其的性质比光武大大提高，这下又有好戏看了(特训の成果を见せるんだ)。

SAVE

⑥战斗再开

BOSS是黄昏三骑士之一的猪（是在作与红兰打花扎的恶梦吧?)

刚刚还很强的降魔这会儿也只是作热身运动的对象了，神

武神除性能上高于光武之外，必杀技的范围也会有所增大。特别是樱花的“破邪剑征，百花缭乱”，让人想起机械人大战系列中的地图兵器。

猪的“火轮不动”普通攻击为前方二格，必杀技同樱花类似，作战中的 LIPS 会令它狂暴起来，但那样也不足为惧，只要小心应付，不让 HP 在二分之一之下就完全不必担心了。

SAVE

第八话尾声＆次回预告

SAVE

## 第九话?

①绫目的恶梦

售票工作的空闲，大神来到沙龙阅读有关降魔的《放神记书传》。玛丽亚出现的 LIPS，不会影响信赖，时间切也可以。

埃依莉丝拿着饮料跑来时，会不小心摔倒，如果抱住埃依莉丝(アイリスを抱きとめる)的话，饮料会撒到玛丽亚头上，再选择玛丽亚，没事吧?(マリア大丈夫か)则玛丽亚的信赖度 UP。之后她会传达米田传唤的命令。

前往地下仓库前，还有可提高队员信赖度的机会。藤枝绫目的房间也不可打扰，否且会被带往米田处。此外，二次行动后去任何地点都会遇上米田，选择（いまはちょっと）就能继续自由行动。

②无视中将的命令

【A】衣装部屋

樱花与埃依莉丝正在衣装部屋里挑选演出用服，仔细地观赏埃依莉丝的服装再回答很合适，（良く似合うよ）可以二次提高埃依莉丝的信赖度。

【B】乐屋

隔壁的乐屋，红兰也忙着打扮，仍旧是多观察红兰的服饰以及在 LIPS 中选择第三项来提高红兰的信赖度。

【C】更衣室

判断不能!!

【D】仓库

不论是随藤枝绫目、自行、或由更衣室的 LIPS 来到地下的仓库，米田中将一样会告诉大神有关封印之钥匙——三魔神器的事，以后的任务，便是要保护住魔神器了。

SAVE

③藤枝绫目的异变

回到房间后，大神仍旧在研究魔神器的事，前来追究的女友(选择约会的女孩)的 LIPS，依旧无关信赖度，用自己的处事方案去解决就可。

在地下室会遇上异变的藤枝绫目，LIPS 的选择很容易导致女友的误会，但不必担心信赖度的变化。

SAVE

④战斗Ⅰ，守护帝剧

玩家都知道的，葵叉丹的阴谋的一部分，由降魔之一的鹿进行骚扰作战开始了，天空中飘起了雪花，作战也显得另有情调。

帝剧的西南，东南两面被炸开了两个大洞，降魔的目地，就是入侵这儿了。一方面要注意别让降魔靠近，同时也可利用它们急于迫近而放弃攻击的机会大胆上前进行攻击。

魔来器共有四个分布在地图的四周，每几回合就产生出降魔，要近快结束战斗的话就要将它们作为主要进攻目标，尽快摧毁才可。

在敌杂兵全灭后，在屋顶哆嗦着的鹿，终于也跳了下来。可能是为了能缓和起来吧，它来回跑得很勤快，如果不利用地形包围它的话，就显得很讨厌了。水刃不动的普通攻击，是以点为中心的十字，必杀也只是范围更大而已。味方在列队时注意尽可能将队员以对角配制而防止十字攻击时而牵连到隔格的队员。

最后赠送新年附加免费优质对 BOSS 攻略。根据水刃不动攻击的特性，派大神与一位队员保持邻接状态去攻击鹿，同时大神の庇护也要用于邻接队员的身上，那么，无论水刃不动怎样的攻击，都无法让他们俩受任何一点损失了，但别忘了，大神的庇护只有八次哟。

SAVE

⑤大神的决意

在大家与鹿战斗时，地下室里藤枝绫目带走了魔神器并且成为了叉丹随从。绫目在上次战斗前的嘱托是要求大神在她异变时将她射杀的，手指就扣在板机上，旁边的樱花大喊：“不可以呀!”……

ANIME

SAVE

⑥决战前的预感

因为藤枝绫目成为了叉丹的仲间，导致大家的情绪都很低落。米田在作战会议结束后要求大神去视察各位队员的情况。

在各个女孩处，或听她们叙述往事，或相互鼓励，并不会有影响信赖度的 LIPS，是不需要按复位，平安而有情调地一段。完成所有的对话后去与配人室就告圆满了。

SAVE

⑦战斗Ⅰ毁灭!黄昏三骑士的最期!

绫目起初也在战斗地图上，但在对大神进行了一番攻击之后就会离开，而战斗初大神乘坐的神武之 HP 低下，也要及时回复。

分布在地图上的电击塔，是攻击力较强的狙击兵器，攻击范围是以自体为中心，半径五格的圆。除樱花的必杀技之外，想攻击它的话，必然进入它的攻击范围，所以要组织较强的战力在它反击之前将其摧毁。

蝶的 LIPS，待时间切就太窝囊了，而回答之后会致使紫电不动的气力上升及满值，之后就会出现蝶的必杀技雷鲜电死牡丹，这一点，要小心提防。

SAVE

ANIME

第九话尾者＆次回预告

SAVE

## 最终话，审判の日

战斗……爱情……魔王与炽天使

玩至这一话后，除战斗中大神的庇护之外，已无任何影响队员信赖度的因素了。几场零星的战斗之外，最终便要与魔王撒旦作战了，味方除了有炽天使米卡埃鲁作后盾之外还有无限 SAVE LOADING，看来魔王是必败了。

ENDING 结束后不要忙着关机，在标题画面的菜单中多出帝剧长いの一日一栏，呀!?这是怎么回事呢?自己去看吧!



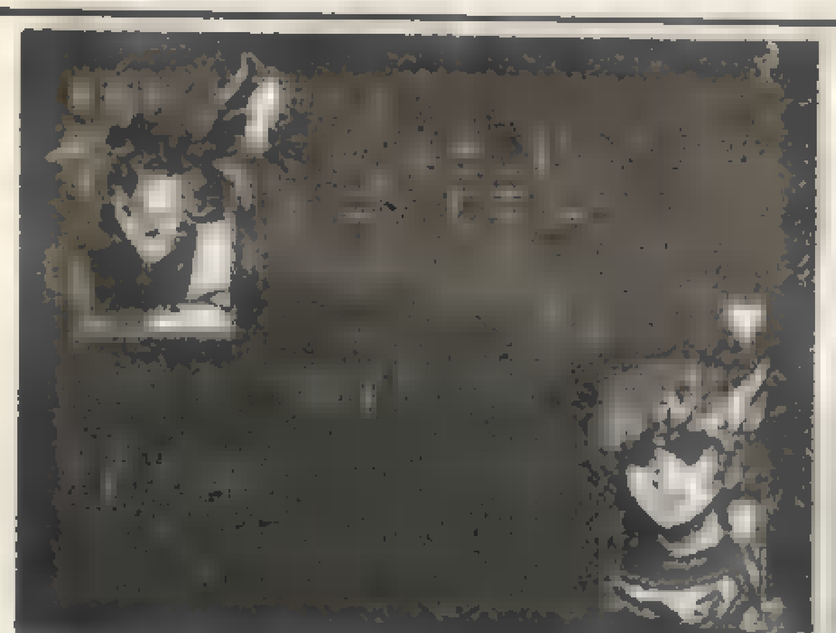

连载攻略(下)

# 五大隐藏关及进入方法大公开

文/雷鹰　　责编/DRAGO & NKING









## 第一关　真说·森林烧烤屋

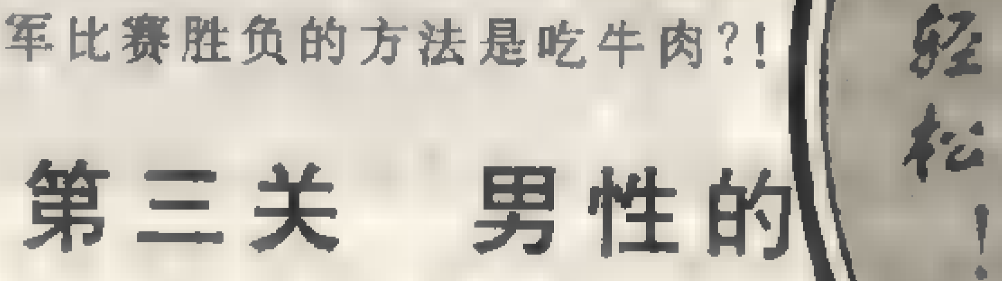
进入最初隐藏情节关键在于剧本四。

首先在第一回合，主角与路因相接近，当时对村人进行指示时，请选择“向西边逃”之后，对于皮埃尔的责问，选择回答“我要试验一下同伴的方向感”。最后在结束时，对迪亚利斯选择“ムッとすれば”即可进入。

在这里可以看见帝国四将军，两军比赛胜负的方法是吃牛肉?!

## 第五关　怪物家的物语

要进入此关是在玩过二十五关之后，随时利用选板秘技进入此隐藏关。

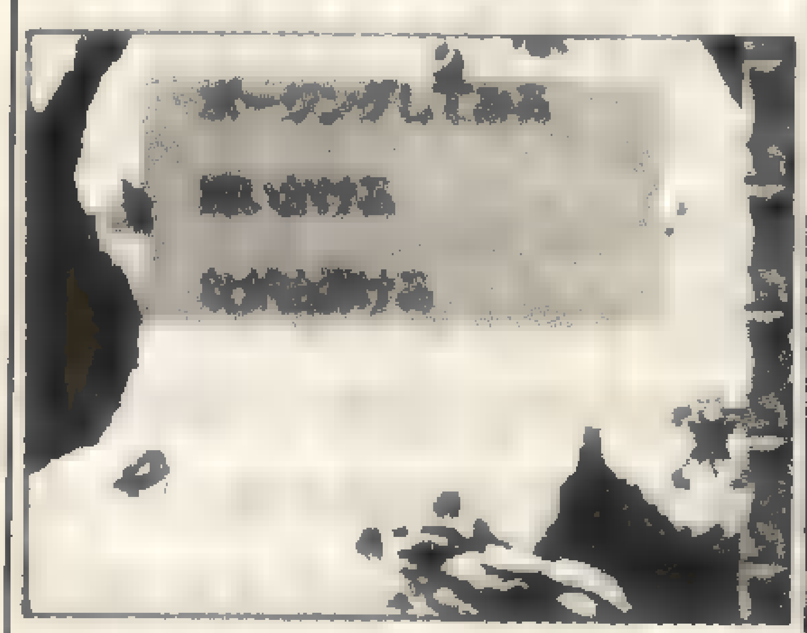


轻松！　搞笑！

## 第三关　男性的美学与女王殿下

第三个隐藏关为本系列传统——超兄贵版面。

要进入此关，只要于剧本二十七让主角先后移动到地图上三个蓝色光点处，并对出现的选项分别选择“拜む”、“とりあえずちどる”及“ポージング”便可。



▲三次选项全部正确，才能进入此隐藏关。

▼超兄贵再次在梦幻模拟战III出现，他们的实力非常强。



## 第二关　历代的英雄们

首先，在剧本十的后半段，出现的多·卡尼要与主角邻接，听到“伤势回复”的话后，会进入与穿越时空的宝物有关的话题。之后，接近酋长说出“欲しいという”拒绝后，再把事情委托于索菲亚。其后再使酋长与索菲亚接近便可以。

在此中梦Ⅰ与梦Ⅱ的主角会出现，并为可笑的话题而争论。如果回答错了他们的问题，会遭到前两代主角的围攻。

## 第四关　最强之敌

要进入此关，必须靠使用选版秘技才可。

首先要完成剧本三十五之后，使用选板秘技，在次进入剧本三十四。将此关的BOSS说得后，于最后的交谈中选择“乐胜”(胜的很轻松)便可以了。

本关中若自军没有经过充分的锻练，想取胜基本上是不可能的。敌方全为BOSS级角色，并且己方中大多数登场角色是作为人质登场的。

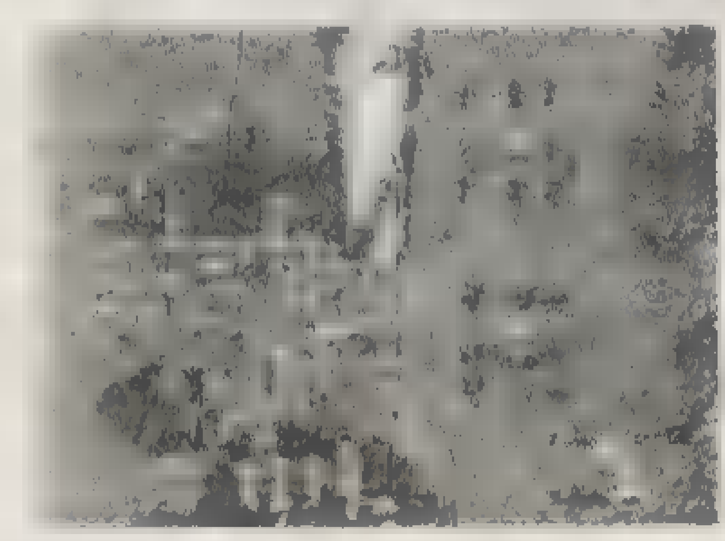




## SCENARIO 22 新的战斗



虽然，经过大家的努力，迪哈尔特终于收复了自己的祖国。但是，利古里亚帝国并没有就此放弃，并在边境囤兵买马，欲再次入侵艾斯利多王国（原拉卡斯王国）。此番迪哈尔特便是受命前往国境，清除在那里滞留的帝国军，而在那里等待艾斯利多军的正是智将埃马林库。起初，帝国军的前锋部队会向我军进攻，而中间的魔导师和弓箭部队则退至桥后，打算等我军过时予以拦截。但是，在第八回合时，西北、东南方有大批魔物出现，埃马林库为了确保后方补给部队的安全，下令全军撤退。为了不让一个敌人漏网，一开始便要派遣飞行部队去追击帝国军的后方部队。因为魔物出现之后，帝国军便无暇战斗只顾逃跑，所以不必担心会被伏击。至于我军中移动力低下的步兵、枪兵及魔法师、僧侣之类，大可留在桥边，坐等东南方的魔物自己送上门来挨宰。西南方的神龙（バハームト）虽然十分强劲，但是行动缓慢，我军将帝国军和其它魔物消灭之后，它才走至平原上。集中所有的兵力，不愁无法制服它。这时，利古里亚帝国正笼罩在一片悲哀的气氛之中，帝国皇帝因重病难治而亡，阿鲁迪缪拉元帅急忙赶回国内料理后事……（隐藏宝物：西北角山顶的小湖泊，选择第二项回答，知力+2；选择第三项回答，得到“魔界の水”）



## SCENARIO 23 再现，死人使！

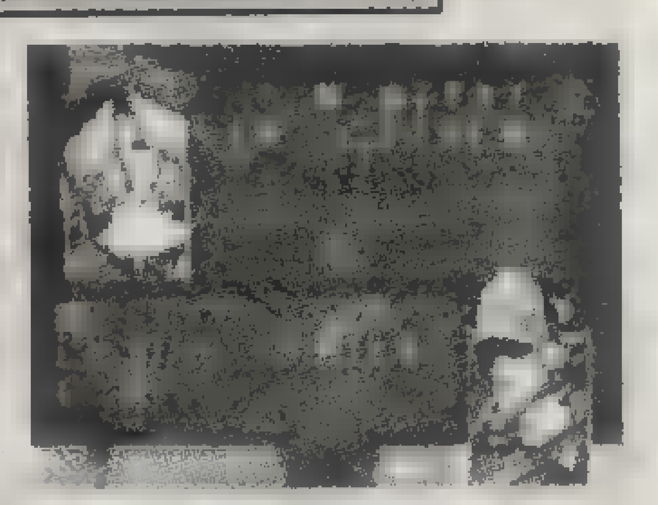


消灭了魔物之后，众人不禁纳闷：已经启动的女神之门所布下的结界，应该可以将中、低级魔物拒之于艾斯利多王国之外，为什么还会有大批的魔物出现呢？索菲娅认为是因为魔剑阿鲁哈萨托的力量，使魔物能够无视女神的结界而长驱直入；狄娅丽斯则坚持女神之门本身有问题；莉法妮却觉得二者兼有。三个女孩争执起来，非要迪哈尔特来做个决断：谁的观点正确？（哎呀呀，怎么变成了《樱花大战》了呢？如果选择不理睬这三个女孩求助露娜的话，就可以看到三张很恐布的脸……）接到国内告急消息的迪哈尔特，顾不得那些女孩争风吃醋之事，连忙赶回去，拯救被魔物侵入的村庄。这次的敌人居然是在第四话中出现的死使！此番战役并没有什么难点，地形亦没有太多限制的地方，主要任务就是抢在村民们被杀之前消灭魔物，并且不得让村民全灭。一般来说，游戏进行到这里时，莉法妮应该早已成为“?”，让其使用“?”达到究级职业“?”，便能领司“连续魔法”的特技以及“传送术”（?），充分利用能够连续使用两次魔法的优势，便可轻松地完成任务。众人还没来得及松口气，却又有探子来报：利古里亚帝国阿鲁迪缪拉元帅已经兵临城下，必须即刻赶回王都拉卡夏救援！

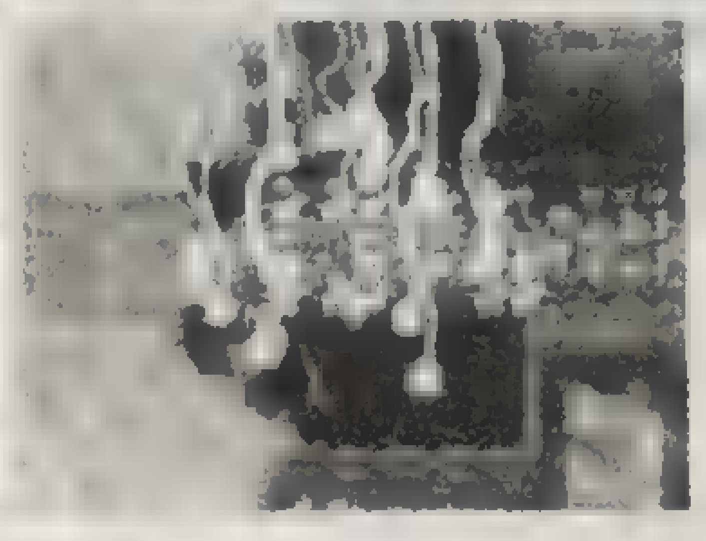


**请保护村民的安全！**

## SCENARIO 24 元帅的决断



战斗一开始，便可以发现我军被拦在群山这外，而帝国军的飞兵部队在魔法师和枪兵部队的掩护下向我军袭来。第三回合时，阿鲁迪缪拉便会和法娜一同向前行，去收拾基克哈尔特王。基本上，阿鲁迪缪拉的能力非基克哈尔特所能及，况且这位国王又带的是步兵！所以别想指望基克哈尔特王。能够支撑三个回合以上！所幸当我军的部队越过群山之时，三魔将之一虫使拉古率领大批魔物自西北角出现。魔物当前，大家同是身为人类自然是要先一致对外。故阿鲁迪缪拉提议：双方修战，先对付法鲁赞利亚帝国！其实，这时会让玩者来选择是否同意这一提议，虽然不管你选择赞同或反对，休战协议依然会成立。（由此可见，主角根本没有什么地位，真可悲！）修战协议一成立，便可放心大胆地对付西北角的魔物了，至于基克哈尔特王则不用担心，自有阿鲁迪缪拉会保护他。击退拉古后，利古里亚帝国亦从艾斯利多王国境内撤离。雾风及时带着大魔导师杰茜卡赶回来，并告诉基克哈尔特王：为了对抗魔剑阿鲁哈萨托的力量，必须寻求魔法师奥瓦（オーヴァ）的帮助，提升破邪之剑的力量。基克哈尔特王目送迪哈尔特踏上寻找奥瓦的旅程后，不禁对破邪之剑一事有些疑惑，在他的追问下，杰茜卡沉吟半晌，终于道：“基克哈尔特王，为了这个世界，你愿意献出自己的生命吗……？”



## SCENARIO 25 光明或黑暗

迪哈尔特来到魔法师奥瓦的家前，发现虫使拉古已将奥瓦的宅院围得水泄不通。所幸奥瓦在其大门上施过魔法，可以抵挡四次陨石魔法（?）的打击。故迪哈尔特不必太过于急躁，还是先聚集兵力收拾地图下方的魔物。因为敌军中有数位法力高超的魔导师，为了避免受到魔法大面积的杀伤力，在敌人还未进入我军地师部队的射程之内时，不要让其他部队急于冲锋。收拾了下方敌军大部队之后，派遣飞兵去对付破坏魔法门的那个敌魔导师。此时，位于地图上方的部队亦先后赶到，不过因为移动力差别，所以我军只要等它们一个个自投罗网即可。最后，当部下全部被消灭之后，拉古方开始慢慢地向我军移动过来——一幕以多胜少的好戏又上演了！战斗胜利后，迪哈尔特带着奥瓦回到女神之门的中央祭坛，杰茜卡念起咒文，引导众人来到了天界！女神露希莉斯聆听杰茜卡的一番说明之后，答应施法增强破邪之剑的能力。基克哈尔特王持着破邪之剑走上祭坛，在光之女神、杰茜卡、奥瓦三人的咏唱声中，一团耀目的光芒将其包围，光芒消失之后，蕴藏着无比强大力量的圣剑兰古利莎（?）出现在众人眼前！但是，基克哈尔特王却永远地消失了……原来，要增加破邪之剑的力量，其方法便是将人类的魂与剑相融合，而基克哈尔特王则是创造圣剑的最佳人选！众人怀着沉重的心情离开天界，正想考虑路因继承王位一事时，却又接到消息：前拉卡斯王国的后裔出现在王城！当迪哈尔特他们满腹疑惑地赶回首都之时，在利古里亚旁边军宿营地外，四天王之一法娜不安地走动着，突然一魔物飞来，带来黑暗王子的口信：如果想救自己的妹妹安娜（?），就让阿鲁迪缪拉喝下这瓶毒药……

## SCENARIO 26 疑惑

艾斯利我军回到首都拉卡夏，发现端坐在天座上的人竟然是早已死去的理查德王子（?）！在理查德的召唤下，大批魔物亦出现在众人面前，将迪哈尔特、路因与其他伙伴分隔开来。眼看秘书的计策成功，“理查德”现出原形——法鲁赞利亚帝国三魔将之一菲拉基娅！无疑，这场战役最难点便在于如何确保迪哈尔特和路因的安全。在这两人的周围有两队魔法师、四队弓箭车、两队步兵、两队枪兵，而我军其他部队被安置在地图下方，并且受到敌军骑兵、枪兵、幽灵、魔法师、弓箭车部队的拦截，三个回合之内无法赶到主角的身边！迪哈尔特尚可持撑一下，但是各项能力都极差的路因却无法承受太多的打击。（真难以想象，这种一无是处的人怎么会是一代、二代主角雷顿和艾尔文的祖先呢?!）在这里介绍一下笔者的方法：因为无论是往前冲还是待在原地不动都只有死路一条，所以乘下的只有后退这条路可走。但是，后面有枪兵和步兵部队拦截，在台阶处被其堵住之后，会被魔法师和弓箭车集中攻击。故让迪哈尔特和路因向左（或向右）台阶移动的同时，将其部队的队形改为“|”形状，这样即便是逃跑也可以接触到台阶上方的魔法师部队，并将其歼灭，消除了魔法的威胁。离开右方魔法师和弓箭车射程的迪哈尔特和路因，即便被敌方的枪兵、步兵部队拦住去路，亦无大碍，只要原地防御，等待援军的到来即可。而在下面的其他伙伴，可让圣兽带着步兵去负责对付地图最下方的枪兵部队；敌方布置在二楼的魔法师、幽灵和弓箭车部队，大可聚集我军所有的魔法师，在银狼、狄奥斯弓箭部队的配合下，尽快消灭它们；露娜的飞兵部队自然是打一开始便往主角的所在地高速移动，前去救援；其他的部队则击破通道处的骑兵后，全力前进。这时还有一人需要照看一下——那就是雾风。雾风因为菲拉基娅杀害了他过去的主人、并毁灭了他的祖国，所以一开始会发疯似的往前冲。所幸二、三个回合后，露娜会提醒迪哈尔特，让雾风冷静下来，这时一定要选择同意接受这一提议（选“?”），这样雾风便由 NPC 转为受玩者控制，方解除其危机。至于敌军后面的两支魔法师、弓箭车部队，可等大局稳定下来后，再派人去收拾它们。（隐藏宝物：东南方花形的纹章，两次选择第一项，可获得魔导石“?”；或者在西北方花形的纹章处，两次选择第一项，可获得“勇者の秘石”

## SCENARIO 27 变幻的菲拉基娅



平定了首都之乱后，迪哈尔特继续追击法鲁赞利亚帝国的魔物。而这时却从利古里亚帝国军的军营中，传来惊人的消息——阿鲁迪缪拉元帅被人毒死了！所谓有人欢喜有人愁，埃马林库悲痛地表示一定要找出凶手为元帅报仇时，加艾鲁却幸灾乐祸地向帕尔王子报告这一天大的好消息。此刻，迪哈尔特无暇顾及利古里亚帝国的异变，他正追踪菲拉基娅至法鲁赞利亚帝国境内的雪原。这里的地形是由七转八弯的河流将冰原分割成一小块一小块的，而通路则是一根根细长的原木，并且在通路的另一头，总是有枪兵等近距离攻击的部队堵住去路，后面则是弓箭部队和魔法师蓄势待发。对付敌人这种防守战略，我军的魔法师和僧侣起着极大的作用。正因为魔法师的远程攻击，可以先行消灭河对岸的弓箭车部队；而步兵等近距离作战的部队，则通过僧侣的不断回复和辅助魔法的帮助下，得以用最快的速度突破敌军的伏击。虽然，菲拉基娅借助于冰原的能量变身成神龙，但是仍然败在迪哈尔特强大的实力下。

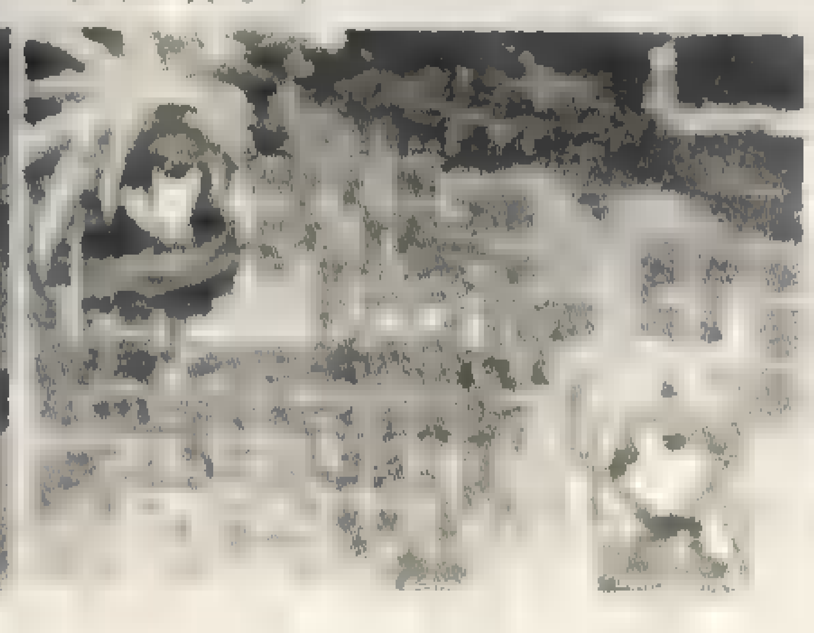


▲菲拉基娅变身后会有数轮不移动，这是歼灭她的好机会。

## SCENARIO 28 魔的防御网

利古里亚帝国内，帕尔王子如愿以偿地登上皇帝的宝座，并任命加艾鲁为帝国元帅，开始编织他的美梦……此刻，迪哈尔特军气势如虹，击败菲拉基娅后直逼法鲁赞利亚城下。三魔将中最后一人死人使古洛布，以密集的防御战术迎接艾斯利多军的进攻。敌军在城外东、西两面有大批的飞行、骑兵部队，且战斗一开始便会向中央高速移动。因此，先以魔法师部队为中心，组织起严密的防御阵形，等候迎击部队的到来，然后再用神圣系魔法（?）作大范围的攻击。迎击部队全灭后，古洛布咏唱起咒文，又一次在城外东、西两面召唤出迎击部队。面对复苏的死体，神圣系和火系魔法能给予其加倍的打击。用魔法轻尔易举地收拾了迎击部队后，开始攻城。首先要派飞兵去对付城墙上的魔法师，城门处则聚集所有的兵力，大举进攻，同时让僧侣在后方作回復，以免受到敌方弓箭车太大的打击。进入城内，先派移动力高的部队去消灭左右两边的魔法师，并将队形改为“\”和“/”形状，以便尽早地接触到敌军。最后乘下古洛布一人，就算他有陨石魔法，也难挡众人的围攻。（隐藏宝物：城内左边敌魔法师位置的南方，生有倒刺的小坑，选择第一项回答。）





◀清林极使用神圣系魔法。

## SCENARIO 29 魔剑的主人伯赞鲁

迪哈尔特一行人终于历经千辛万苦，来到黑暗王子伯赞鲁面前！因为是在城内，地形对骑兵的限制很大，所以最好不要带骑兵部队。这一战中，敌人都相当“老实”，不会做主动攻击，故只要有点耐心将其一一击破即可。第三回合时，利古里亚帝国的法娜将军出现在地图最下端，她是来向伯赞鲁讨回自己的妹妹安娜。但是，伯赞鲁非但没有履行诺言，且以安娜的生命再度要挟法娜，令其不敢轻举妄动。出于道义，主角决定帮助法娜救其妹。当我军踏上伯赞鲁所处的圆台时，伯赞鲁恼羞成怒地表示要杀安娜，警告众人。在这危急时刻，阿鲁迪缪拉元帅突然出现在安娜身边，替她挡伯赞鲁的攻击！原来，为了不使法娜左右为难，阿鲁迪缪拉用诈死来麻痹伯赞鲁，然后伺机潜入法鲁赞利亚城内，解救安娜。为了阿鲁迪缪拉这一强大的支援，自然是如虎添翼，即便是拥有魔剑的黑暗王子亦不是迪哈尔特的对手，伯赞鲁临死都不敢相信——自己为何会失败！消灭了黑暗王子之后，索菲娅借助于光辉的圣杖和圣剑兰古利莎的力量，将魔剑阿鲁哈萨托封印，邪气渐渐变弱……突然，加艾鲁将军带着一群弓箭手出现在众人面前！“阿鲁迪缪拉！你果然还没有死！”加艾鲁咬牙切齿地下令，弓箭齐齐射向阿鲁迪缪拉！法娜眼疾手快，飞身挡在元帅面前……“法娜——”眼看着自己最爱的人死在面前，阿鲁迪缪拉悲愤不已，他突然转身抄起魔剑阿鲁哈萨托，向加艾鲁奋力劈去！加艾鲁吓得落荒而逃，本已被封印的魔剑，在阿鲁迪缪拉的手中又恢复其邪恶的波动，比起已死的伯赞鲁竟有过之而无不及！受到这股魔力的召唤，魔物们纷拥而至，以虫使拉古为首向阿鲁迪缪拉俯首称臣——魔剑阿鲁哈萨托所承认的主人就是魔族的统帅、继承“伯赞鲁”这个名称的黑暗王子！为了替法娜报仇、夺回自己的国家，阿鲁迪缪拉欣然接受魔剑，带着魔物们匆匆离去……大殿上只留下艾斯利多军，大家面面相觑，作声不得。一个通信官急急走了进来，打破了沉默：巴拉尔王国的黑暗骑士率领大军入侵艾斯利多王国！

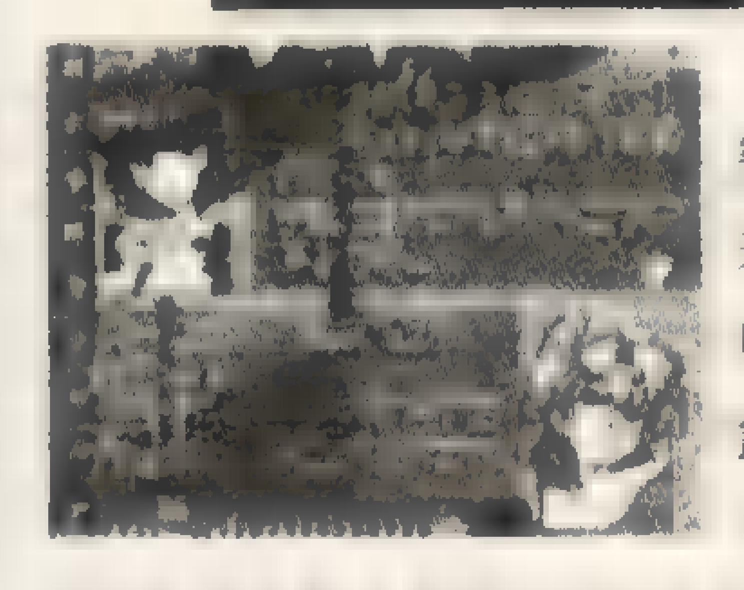
## SCENARIO 30 面具的背后



这一战是迪哈尔特第一次、也是最后一次和黑暗骑士正面交锋，对方强大的兵力容不得马虎。起先，黑暗骑士会派遣鲁多率领枪兵、魔法师、弓箭车部队，从东面进攻，同时让四支飞兵部队和两支盗贼部队由西面向水坝高速移动。先聚集所有的兵力尽快收拾东面的阳动部队，并让狄奥斯尽快接触到鲁多，说服对方弃暗投明。鲁多受到感化，告诉狄奥斯：黑暗骑士此次的目的是要破坏水坝，淹没整个内路法斯城(?)！基本上，这个时候敌军的阳动部队已经被收拾的差不多了，可以派遣魔法师、弓箭手、飞兵、骑兵部队各一支，火速赶至水坝处，拦截敌军的飞兵部队，其余的部队则继续在东面迎战黑暗骑士的主力部队。好不容易将黑暗骑士击倒在地，丑陋的面具碎裂开来，露出那张十分熟悉、令人怀念的脸——迪哈尔特视为兄长般的骑士杰利奥鲁！迪哈尔特怎么也不能相信，昔日温和善良的人怎会变得如此残忍？还是杰茜卡道破了天机：在杰利奥鲁的身上还残留着魔法的气味，可能是被人用魔法所控制！那么，威尔达王一是否也是如此呢？为了探明真相，迪哈尔特决定前往巴拉尔王国，向威尔达王问个明白！（隐藏宝物：地图中央的墓碑，先选择第一项，然后再选第二项）



## SCENARIO 31 两个人

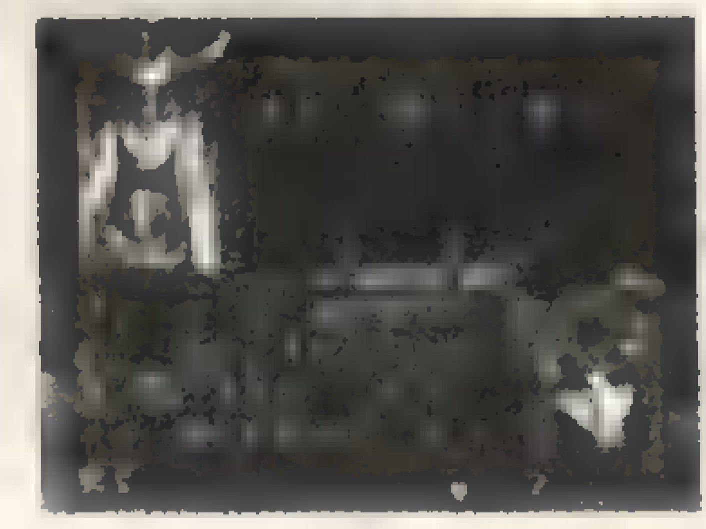


巴拉尔城前，公主芙蕾娅布下严密的防御阵形，等候迪哈尔特的到来。面对敌军的防御阵，飞兵和魔法师起着决定性的作用。让迪哈尔特、露娜、圣兽玖古拉三支飞兵部队集中破坏敌军南面（或北面）的魔法师、弓箭车部队，同时让其他战斗部队掩护魔法师部队尽快渡过小桥。当魔法师抵达前沿阵地时，便可用魔法作大范围的攻击，即便是再强大的敌人，也难以抵挡我军五位魔法师的攻击。安然过桥之后，接下来的战斗显得轻松无比。最后，让迪哈尔特接近芙蕾娅，说服其放弃争斗。原来，一年多以前，芙蕾娅独自去狩猎并在森林中迷了路。为了寻找心爱的女儿，威尔达王亲自进入森林，不意失足落下悬崖，当众人救起他时，整个人就全变了。对父王的改变，芙蕾娅一直认为是自己的责任，家臣们一个个地离去，只有她依旧留下陪伴着威尔达王。但是，现在的她已无回天之力，面对血色的夕阳，芙蕾娅不顾迪哈尔特的劝阻，纵身跃入河中，以洗清自己的罪过……千里之外的利古里亚帝国首都，阿鲁迪缪拉冲入王宫内，将躲在屋内的帕尔王子和加艾鲁将军一一血刃，为法娜报仇。是夜，清冷的月光照在法娜的坟头，阿鲁迪缪拉借用魔剑的力量令爱人复活，并下令开始侵略整个大陆！望着阿鲁迪缪拉那已不再熟悉的背影，埃马林库黯然离去……



## SCENARIO 32 乱心王威尔达

失去芙蕾娅的迪哈尔特，在伙伴的安慰下重新振作起来，众人稍事整顿后，进入城内和威尔达王对质。遗憾的是，狂乱的威尔达王根本不想听迪哈尔特的解释，一场难以避免的恶战就此展开。《梦幻模拟战Ⅲ》中，敌军所排的阵形几乎全是防御阵容，强攻战打得多了，已有很多心得，故面对此番战役亦是得心应手，不在话下了。我军先兵分两路，解决两边城门之后，再向中央集。对方的弓箭车部队可用魔法来对付，飞兵则负责敌军的魔法师部队。城后左右两边的孤塔，因为其通道会被敌军用魔法炸掉，所以可派飞兵进行突击。清除了所有的障碍之后，集中兵力进攻居中的威尔达王。打败国王之后，威尔达王清醒过来，对自己过去的所做所为，他已忘得一干二净。众人正想追问其原因时，威尔达王突然又狂暴起来，竟将自己的头颅砍了下来！就在迪哈尔特不知所措时，本已死去的杰利奥鲁居然再度复活，并出现在众人面前。在迪哈心特的呼唤下，"蕾伊拉"的名字唤醒了他的良知，使其恢复原来的人格。清醒后的杰利奥鲁告诉主角：有人将虫子放入他和威尔达王的脑中，从而使其性格大变，并受到控制。魔虫的力量可以迅速治愈宿主的伤，只要不将宿主的头颅砍下，就可以保持不死之身！所有的谜都一一揭开，应杰利奥鲁的要求，杰茜卡施法取出他脑子里的毒虫，但是杰利奥鲁的生命亦维持不了多久了……（隐藏宝物：城北左塔的魔法阵，选择第一项；或者城北右塔的魔法阵，选择第二项。）



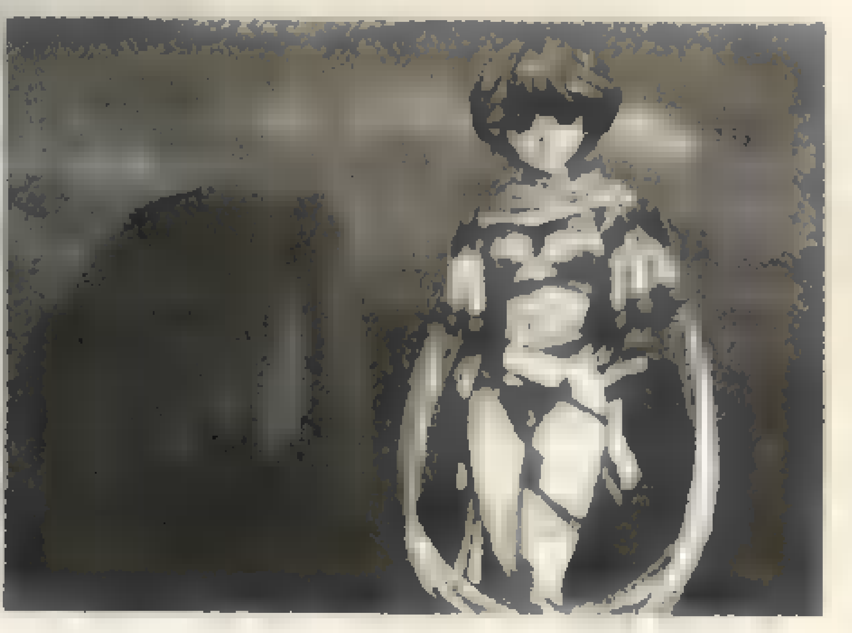
## SCENARIO 33 忠　义……

接到魔物进攻拉法艾鲁城的消息后，迪哈尔特急忙赶回国内，城外不仅看到令威尔达王和杰利奥鲁发狂的罪魁祸首——虫使拉古，且目睹阿鲁迪缪拉和埃马林库争执的场面。"我并非想背叛阁下，但是现在的阁下已不现是我所尊敬的阁下了！所以，我只想打败阁下，令其恢复原来的模样，因为我相信在阿鲁迪缪拉阁下的内心深处，仍然保留着原来的良知。如果失败的话，那只有用我所有的力量亲手杀了阁下！以尽我最后的忠义！"对迪哈尔特的疑问，埃马林库如是说。阿鲁迪缪拉冷笑着离去，吩咐拉古留下来对付迪哈尔特和埃马林库。这场战役的主要目的是保护市民，虽然此项任务会被埃马林库揽过去做，但是因为他所带的兵力太少，不能胜任。故战斗一开始，要派飞兵部队前去援护，其余的部队则慢慢前进，逐一收拾拉古手下的魔物们。当任何一只部队攻击拉古之后，他会召唤魔物出现在东北角，让它们攻击市民。这时，杰利奥鲁亦出现在蕾伊拉身边，保护自己妻子的安危。终于将那令人恶心的虫使消灭，使拉法艾鲁城恢复了平静。城内的大教堂前，杰利奥鲁做为黑暗骑士将未婚妻的项链还给蕾伊拉，并告之此乃杰利奥鲁临死前托他转交的。望着未婚妻悲伤的身影，杰利奥鲁默默地离开……当天夜晚，明月高照，迪哈尔特独自在营地徘徊。想到明天就是和阿鲁迪缪拉决战之日，他便兴奋得无法入睡。此外，另有一件事一直令他犹豫不决——狄娅丽斯、莉法妮、索菲娅、露娜、芙蕾娅这五个女孩中，自己究竟喜欢哪一个？明日即决战之时，是否要在今晚向自己喜欢的女孩表白？迪哈尔特考虑再三，终于下定了决心……

## SCENARIO 34 心的模样

在埃马林库的带领下，迪哈尔特率领大军攻入利古里亚王城之内。大殿内布满了魔物，通往宫内的要道由法娜把守，而阿鲁迪缪拉就在大殿的深处等候着众人。先让魔法师和飞兵消灭敌军布置在二楼的魔法师及弓箭车，然后以步兵打头阵，收拾了通道前枪兵后往后退，让我军枪兵和骑兵上前应付后面的敌骑兵、步兵。此时，敌方处于二楼左右两边的大批部队会往中央集合，我军魔法师充分发挥其威力的时刻到了！笔者此时早已拥有三个究级职业“?”的魔导师，每人可在一个回合内使用两次魔法，就算有再多的敌人，也无法抵挡八次强力魔法的攻击！到了最后，完全是魔法师们的天下，可怜路因、皮艾尔那些肉弹战士们，在游戏的后盘阶段根本没有其发挥的余地，只有主角迪哈尔特和露娜，因为高超的机动力（都是飞兵），依然横冲直撞，傲视群雄……言归正传，消灭了所有魔物后，让埃马林库靠近法娜，当法娜被埃马林库的“花言巧语”打动之时，阿鲁迪缪拉终于沉不住气，召唤大批魔物出现在地图的最上端（法娜的背后）。还是老规矩：飞兵上前打击弓箭车部队，魔法师将自己传送至敌军阵营里，以便第二个回合开始，给予敌军彻底的魔法打击。最后，让法娜至阿鲁迪缪拉身边，埃马林库开动劝说阿鲁迪缪拉。按照这条基本路线攻略至此的朋友们，给你们泼盆冷水——无论怎样，都是无法说服阿鲁迪缪拉的！埃马林库的希望完全破碎后，迪哈尔特至阿鲁迪缪拉身前，以强大的实力击败对方，使他那悲哀的灵魂得以解脱……（要说服他请参见后文附录）





漫长的战争终于结束了，曾经生死与共的朋友们纷纷道别，各自东西。魔剑阿鲁哈萨托被完全封印，为了维护圣剑和魔剑，杰茜卡决定留在艾斯利多王国，无论几百年、几千年，她将做为监护者一直目睹圣剑兰古莉莎的传说永远延续下去……

这样的结局大家是否满意呢？哈哈哈，我知道梦战迷们是不会相信：没有混沌神卡奥斯（?）的出现，怎能算是真正的结局呢？其实按本人的想法，若象SFC版的《Der Langrisser》那样——圣剑、魔剑一手抓，帝国、魔族一网打，光明、黑暗都不为所动，消灭女神露希莉斯的霸者之道，方是真正的完美结局呢！好象越说越离谱，不过大家放心，即便没有独立为王的结局，但是和混沌神卡奥斯的决战仍是可以实现的！不过，想要到达那种境界必定会有很多条件的，现在暂且卖个关子，下期杂志将向大家详细解说。







## 芙蕾娅公主成为仲间！！！

### 第一步

剧本七中，让主角接近公主后等待其对主角发动攻击。当公主攻击时，电脑会自动进入说得的情节，第一步完毕。注意此剧本中绝不能让主角对公主发动攻击。





### 第二步

在剧本十四中，让主角接近公主，在对话中选择“放下剑”，第二步完毕。注意此剧本中绝不能让主角对公主发动攻击。

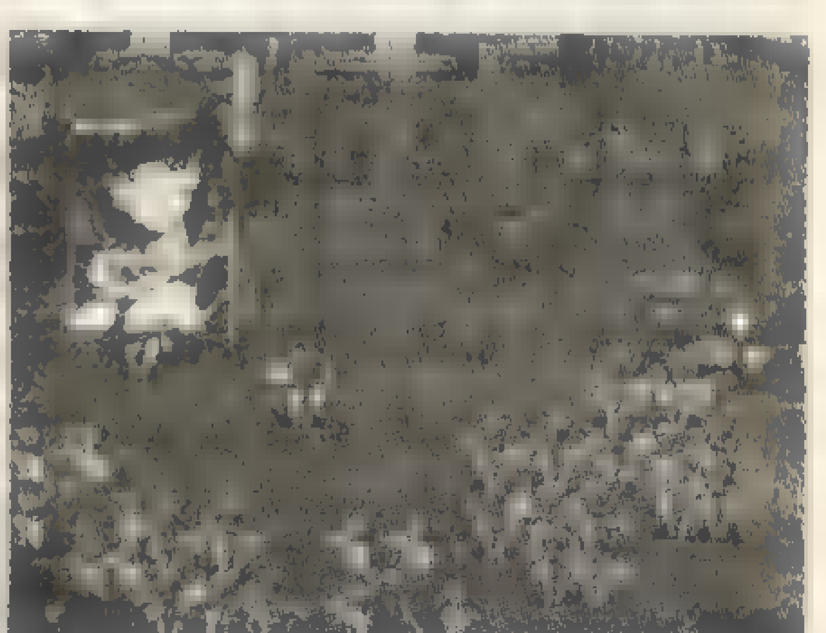




### 第三步

剧本十七中，让主角接近公主，在对话中选择“把烦恼说出来吧！”，第三步完毕。注意此剧本中同样绝不能让主角对公主发动攻击。





### 第四步

在剧本三十一中，以上三个步骤达成以后，导致公主的友好度极高，这样就能使公主成为仲间。

得到芙蕾娅公主后，就可以向真正的结尾挑战了，请玩家去欣赏真正的结尾吧！



# 三国志V

文/四川 阿剑 责编/DRAGON

| | |
|---|---|
| 机种 SS PC PC9801 | 类型 SLG |
| 厂商 KOEI | 媒体 CD-ROM |

《三国志Ⅴ》在电脑上已推出许久，现在又已登陆土星。本文简介一下《三国志》的系统，只望能使读者对此游戏有一个初步的了解。




《三国志》系列游戏一直以来都是众多玩友所热衷的游戏。它的魅力在于能让游戏者运筹帷幄中，决胜千里外，在战乱的中原大陆上，在这个英雄倍出的年代里进行统一的战争。



如果玩友们觉得Ⅲ代和Ⅳ代其实并没有什么本质的区别，那么Ⅴ代确实可以说有了质的飞越。《三国志Ⅴ》几乎综合了整个三国游戏系列的所有优点，再加上许多别具匠心的创新，不仅增强了游戏的真实性，而且使游戏的趣味性也大大提高。

《三国志Ⅴ》新增加了“黄巾之乱”这个时期，在这个时期里游戏者可以选何进、张角、丁原等三国最最初期的君主。此时曹操、袁绍、刘备都同在何进门下，许多武将都是前几代从未登场的。玩这个时期，肯定会感觉特别新鲜。

开始游戏后，你会发现《三国志Ⅴ》与以前几作有很大的差别。

游戏力图让游戏者体会到一个国家的统一性。无论你占有多少座城市，所有的命令都只在一个视窗里执行。如果将鼠标指向某个城市，则只显示该城市的情报，而不能发任何命令。游戏的时间进程依然以月为单位，只是每月的行动受到了指令的限制，只能执行有限的几个命令。这种方式显然是从FC机《霸王的大陆》沿续而来的。不同的是《霸王的大陆》是通过占领更多的城市来增加指令的个数，而《三国志Ⅴ》则是以提高君主的名声来实现指令的增加。

也许正是因为指令有限，许多命令都大大简化了。如内政已精简到了极限，只要在该城市有担当内政的武将，则每月执行一次内政命令即可。而军事训练每次只须一名武将，则可将整个城市所有士兵的训练度提高。命令在军事、人事、外交等的基础上新增加了“担当”、“特殊”。“担当”是指让手下武将担当军事、人事、外交等不同的职务、各司其职。比如担当军事的武将就不能执行人事命令。但战争是一项单独的命令，所有武将都能执行。“特殊”中的“修行”是让武将在外修行一年，提高一些勇名与经验。

而“巡察”则可提高一些民忠。外交中增加了“研究”，只能与同盟的国家一起研究武器。这些武器的外形都不会在战场上出现，但武器研究成功后，能提高某些阵形的攻击力或防御力，是战争中胜利的关键。

武将的设计新增了阵形、经验、勇名，并改进了特殊技能。阵形有锥形、钩形、水阵等共12种；技能也有十几种，有强行、速攻、奋迅等。为了突出个性特征，不同的武将所会的阵形和技能皆有不同。武将刚出场时所会的技能不多，这要靠经验的增加来学会新的技能。同样，武将的带兵力也随勇名的增加而提高。勇名提高了，才能担任更高的官职，带更多的兵。最高的官职为大将军，可带兵20000，而智力在90以上的军师却一出场就能带2000兵，似乎有点重文轻武。勇名与经验的上限分别为10000和60000。这样的设计，显然是学习了RPG节目中战斗升级的方式。看着自己的武将逐渐成熟，是不是有一种很强烈的成就感？武将的性格也得到了强化：如按史实游戏，吕布即使忠诚度为100，也随时都有造反的可能。而因被你战败而沦为在野的武将，是很难再被你登录的。

宝物仍然存在，而且更多、更吸引人。除了能增加智、武、政等，有些宝物还能使持有者获得十分厉害的技能。如“遁甲天书”会增加“幻术”，“太平要术”会增加“妖术”。

武林大会也是第一次出现。每逢四月份，献帝会随机地举行武林大会，游戏者可派两名武将参加。一共有八名武将进行单挑淘汰赛，如果夺得冠军则可获得10000黄金，并可使武将的勇名增加1000。（此情节只限于电脑上）

最令人兴奋的是，前几代中的世外高人，如紫虚上人、华佗等，都成为登场武将。他们的加入使游戏的趣味性提高了许多。他们一出场■有60000经验值，所有的阵形都会，而且所会的技能非常厉害，竟有“仙术”、“幻术”、“妖术”、“占卜”、“天变”等。然而这些高人也确非凡人所能左右的，因为他们随时都会不辞而别，一去不复返。



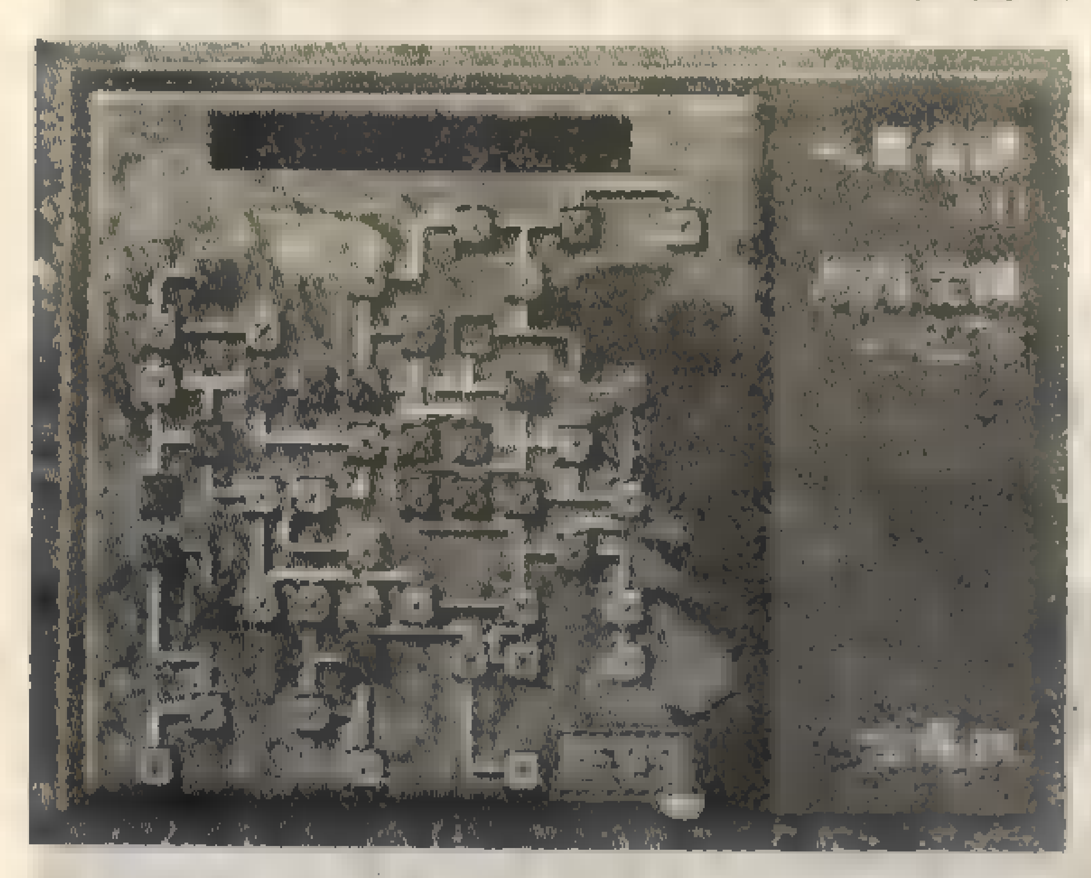
从阵形、技能、宝物的设计中，我们已可以看出《三国志Ⅴ》的重点，放到了战场上面。每次进攻最多能派10员武将，而且可以好几个城市共同出兵，只是战斗的天

数不同。如果天数够，全国的城市都可以一起进攻敌人的一个城市。同样，敌国也能以倾国的兵力救援他的每一座城市。所以，最好能在敌人援军到达之前就取得胜利。

《三国志Ⅴ》取消了Ⅳ代爬城进攻的设计。战场沿续了Ⅲ代的风格，但取消了城墙和敲城门，有点类似于《霸王的大陆》的战场，只是战场上有好几座分散的小城、当然要精美得多。在安置武将后，还要安置粮草，这一点又是从MD机《三国志Ⅰ》学来的。粮草的设计使游戏更具真实性、也增强了战争的另一种策略：抢粮与护粮。

与前几作不同，《三国志Ⅴ》的部队用阵形表示，如锥形用△表示，雁形则用V表示。阵形的选择十分重要，不同的阵形有不同的机动力，攻击力及防御力。如鹤翼部队能与其他部队一齐进攻敌方，而箕形部队在战斗中士兵负伤而不死的机率高。阵形在战斗中可以进行变换。恰如其分地利用自己阵形的优点和敌人阵形的弱点，则可以用更少的损失取得战斗的胜利。

《三Ⅴ》的单挑设计得很好，只要武力在一个层次的武将，都会很容易答应单挑。但并不是武力值高的武将就一定能取胜，名将取胜的可能性要大得多。最让人惊奇是的，单挑竟然也会有人帮忙。曾有一次，笔者用武力100的吕布与武力108的关羽(执有青龙偃月刀)单挑，眼看就要将关羽击败，谁知张飞突然从关羽身后闪出。此时吕布的体力已消耗了许多，又经过一阵血战，吕布终于被张飞砍于马下。痛哉？悲哉？



俗话说："杀人一千，自损八百"。如果以前几代给玩友们的感觉是只要兵多就能取胜，那么《三Ⅴ》试图树立一种新概念——以少胜多。因此技能在战斗中的应用显得十分重要。"速攻"使部队的机动力提高，以达到速战速决的目的；"奋迅"能使部队被包围时发挥最大的攻击力；"乱射"是以一敌众时很有效的弓箭射击技能。而那几项高深技能更让人兴奋不已："仙术"能恢复所有部队的负伤兵；"妖术"和"幻术"可以不费一兵一卒而使敌人的兵力大大损失，"天变"可以改变天气，或晴或雨任你高兴；"占卜"最为奇特，占卜的结果往往出人意料，时好时坏，经常让人哭笑不得。使用这几项技能时都有漂亮的动画，如使用"幻术"时，会出现一个挥舞镰刀的天神，而"妖术"则会出现一条巨龙。这些技能都十分厉害，但是物及必反，如果无限制地使用，反而会减少游戏的可玩性。所以游戏用体力来限制技能的使用。一般的技能不消耗体力，而越有用的技能消耗的体力越多。不过，每过一天，所有武将的体力都会恢复10，当体力值恢复足够后，技能又能再次使用了。

《三国志Ⅴ》增加了负伤兵的设计。每次正面攻击后，双方的部队都会有部分士兵死亡，部分士兵负伤，而负伤的士兵可以在战场上恢复，再次参加战斗。无论是哪方的军队、只要在小城中，每天就能恢复一定的负伤兵；而"仙术"和"治疗"都可以使负伤兵迅速恢复。

战争的时限为30天。只要在30天之内击败敌太守就可取胜。但假如敌人援军到达，则需占领所有的小城才能将敌城市占领。只要你认真、巧妙地对付每一场战斗，都能将自己的损失减少到最低、并且真正体会到游戏中战斗的乐趣

虽然已讲了这么多，但是《三国志Ⅴ》的许多内容还没有提到。其实文章所讲的东西只要玩友们一进入游戏就都能看到，只不过笔者是一个狂热的"三国迷"，凡是好的东西都想拿出来与玩友们分享。看着自己的城市越来越多，搜集的宝物越来越珍奇，手下的武将越来越成熟，你是否能体会到其中的辛酸与喜悦呢？

已将《三国志Ⅴ》介绍了许多，下面的内容只是笔者玩此游戏的一些经验。

玩新君主的趣味性更大。新君主可带九名新武将(最好有血源关系)，如选智力90以上者，出场就能带20000兵。而且新武将的技能是随机确定的，有机会学会"仙术"、"幻术"等。

如果玩"黄巾之乱"这一时期，选张角更占便宜，因为张角、张宝、张梁都有很厉害的技能。

可以让一些很一般的武将担当特殊，并使其忠诚度为100，然后派出去"修行"。如果他们能在修行后带回宝物则可以加以没收。

因为紫虚上人等高人会突然离去，如果你想强留住这些人就可以每个月先"贮存"再"休息"。如果有高人离去，你就重新"LOAD"游戏。

每年四月份的武林大会是随机举行的。如果你想参加，不妨在三月份"贮存"后"休息"，如果没有武林大会，就反复"LOAD"游戏，直到有武林大会召开。

每年1月份的会议上，要指定能完成的目标，如果目标达不到，反而会降低名声。多次"巡察"能增加名声。

不然干脆就不管名声。名声降到0就不会再下降了。虽然这样每月就只能执行3个命令，但却自由多了，不必时刻为名声担心。如军事掠夺可以抢到大量的金、粮(武力高的武将掠夺的金、粮更多)，征兵则可以花很少的金粮扩充大量的士兵，比起募兵来又快又省。

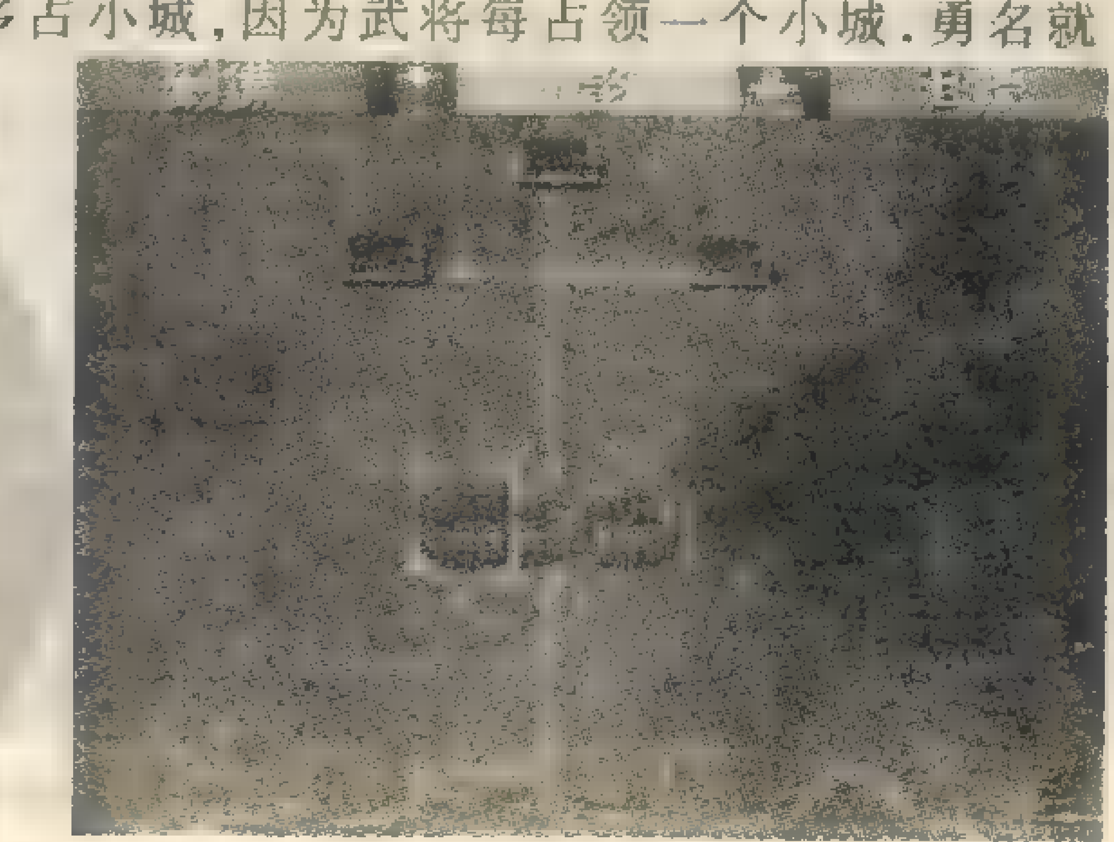
游戏初期多注意一下其他国家武将的情报，如果有忠诚度低的名将或持有宝物的武将，就想办法把他们登寻过来。

虽然可以从许多城市一起进攻敌人，但最好能在战争前将精锐部队移动到离敌城最近的城市，等下月再进攻。

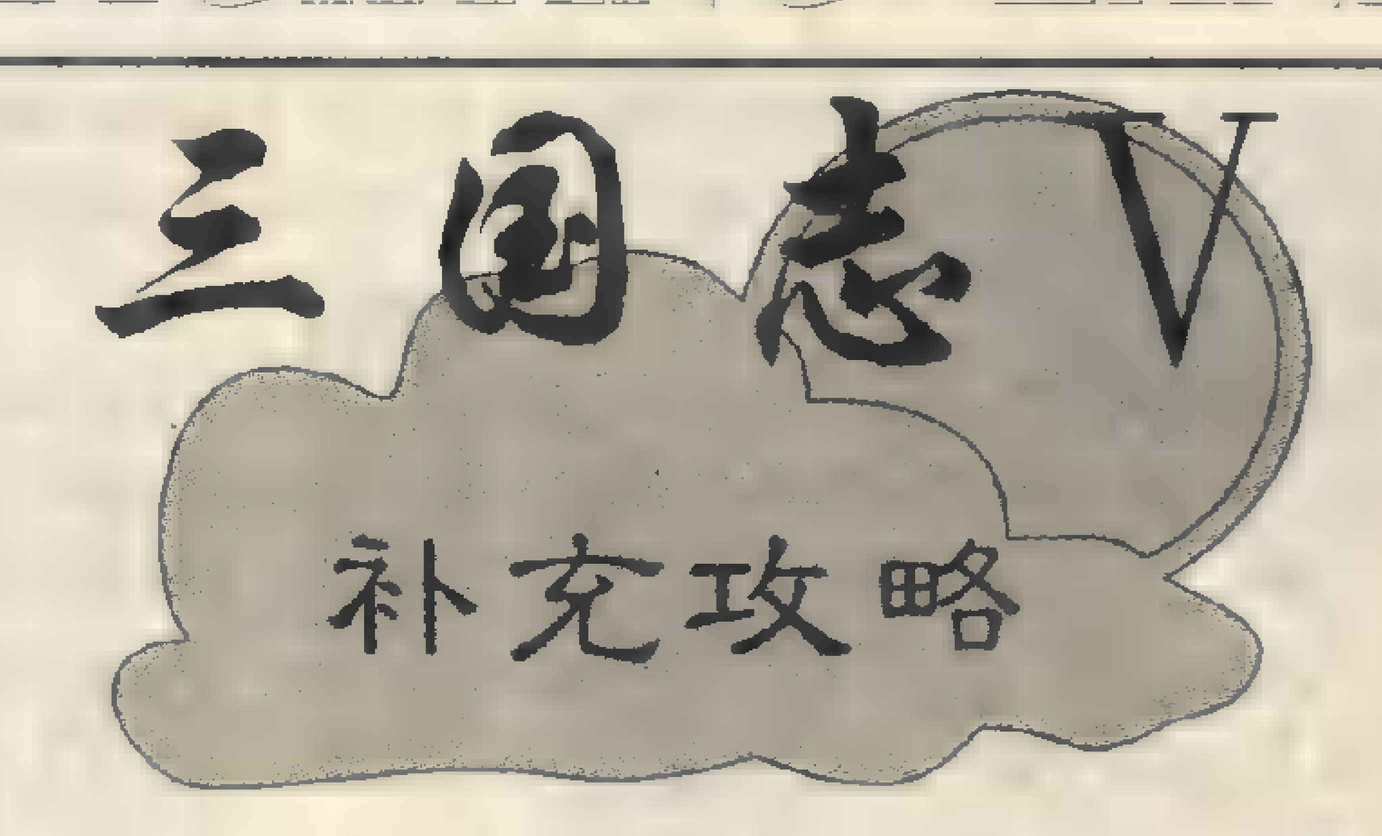
战争前对敌城及敌国忠诚度低的武将使用反间计，如敌将答应作内应，则战争中就可以用"反叛"使他们成为你的部下。

单挑时最好用名将，笔者用吕布一对一单挑从未输过。如果敌将武力偏低不愿单挑，可让我方猛将消耗一些体力(如使用"速攻")再与之单挑。

战场上要尽量多占小城，因为武将每占领一个小城，勇名就会增加100。



▶一产攻击是本游戏战争致胜的法宝，只有鹤翼阵才能拥有这种能力，请广大玩家慎重选择武将阵形。




首先在这里要感谢四川■剑玩友在上文中将《三国志V》这个精典游戏的系统作了详尽的分析，这对一些喜欢《三国志V》但面对其复杂的系统无从下手的玩家有较大帮助。的确《三国志V》上手较难，但此作实为KOEI中"三国志系列"的最佳之作。在下文中，笔者将对出现在《三国志V》中的部分史实情节介绍，由此大家可以看出在《三国志V》中的史实确比其它"三国系列"要多出许多。

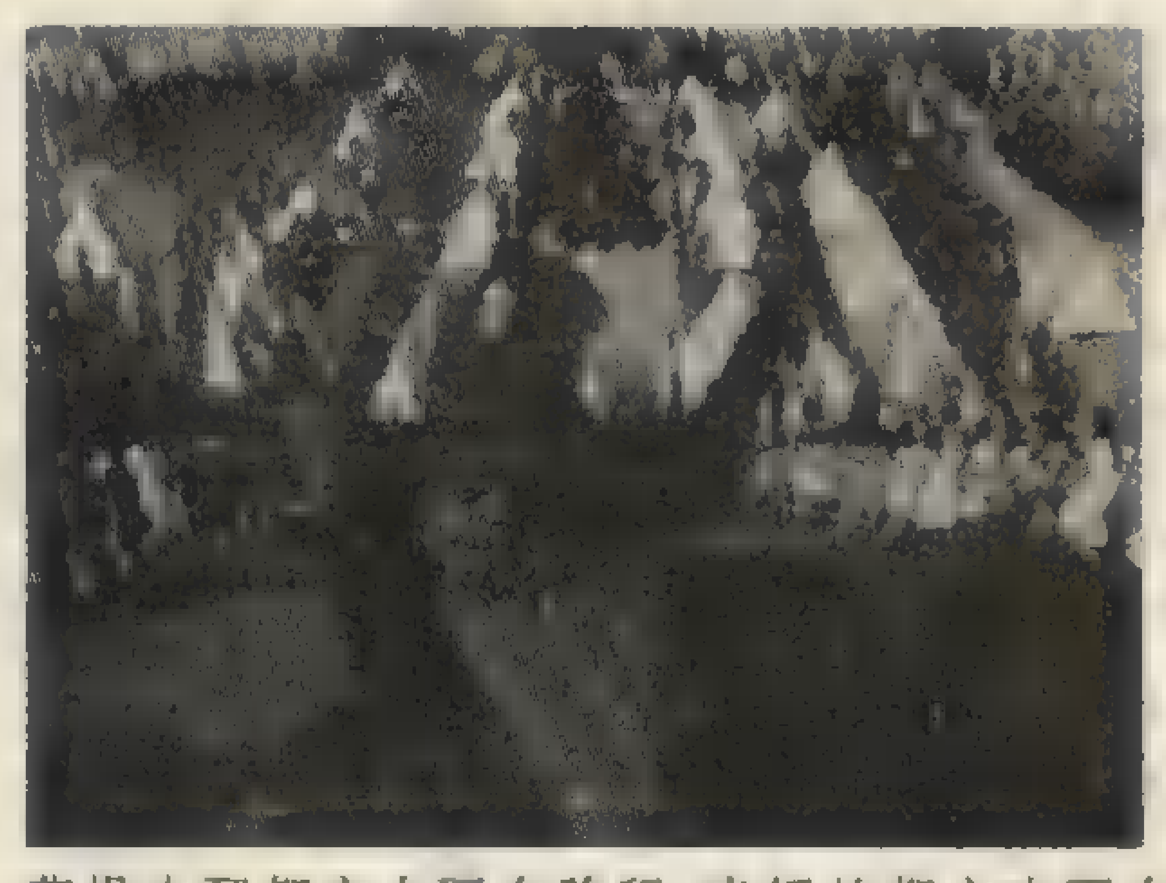
### 史实一、张角中道死亡(184年8月)



条件：选择剧本一(史实)，张角作为君主存在，张宝与张梁是张角配下武将，而且没有被埋伏出去。

结果184年8月，百分之二十五的机率，发生此情节，但如果玩家选择张角则利用反复读取存档便可躲此一难。

### 史实二、反董卓同盟(190年1月)



条件：选择剧本2(史实)，董卓、曹操、袁绍做为君主存在，董卓也未与曹、袁二人同盟。董卓支配都市必须有洛阳、长安、弘义；而曹操支配都市中要有陈留；袁绍的都市中要有南皮。李儒与吕布必为董卓配下武将。

结果：反董卓同盟建立，各国间建立一年的同盟关系。这样除与董卓外，基本无战事，是游戏开始时治国的好机会。

### 史实三、连环计(192年1~4月)

条件：选择剧本2(史实)在董卓迁都至长安后才会发生。长安民忠必为49以下，王允、吕布、李儒必为配下武将。

结果：192年1月至4月事件连续发生，至董卓被杀。

### 史实四、袁术即位皇帝(197年3月)

条件：选择剧本3(史实)，袁术作为君主存在，并支配汝南。




纪灵、张动、雷薄为配下武将，并且持有宝物"玉玺"。

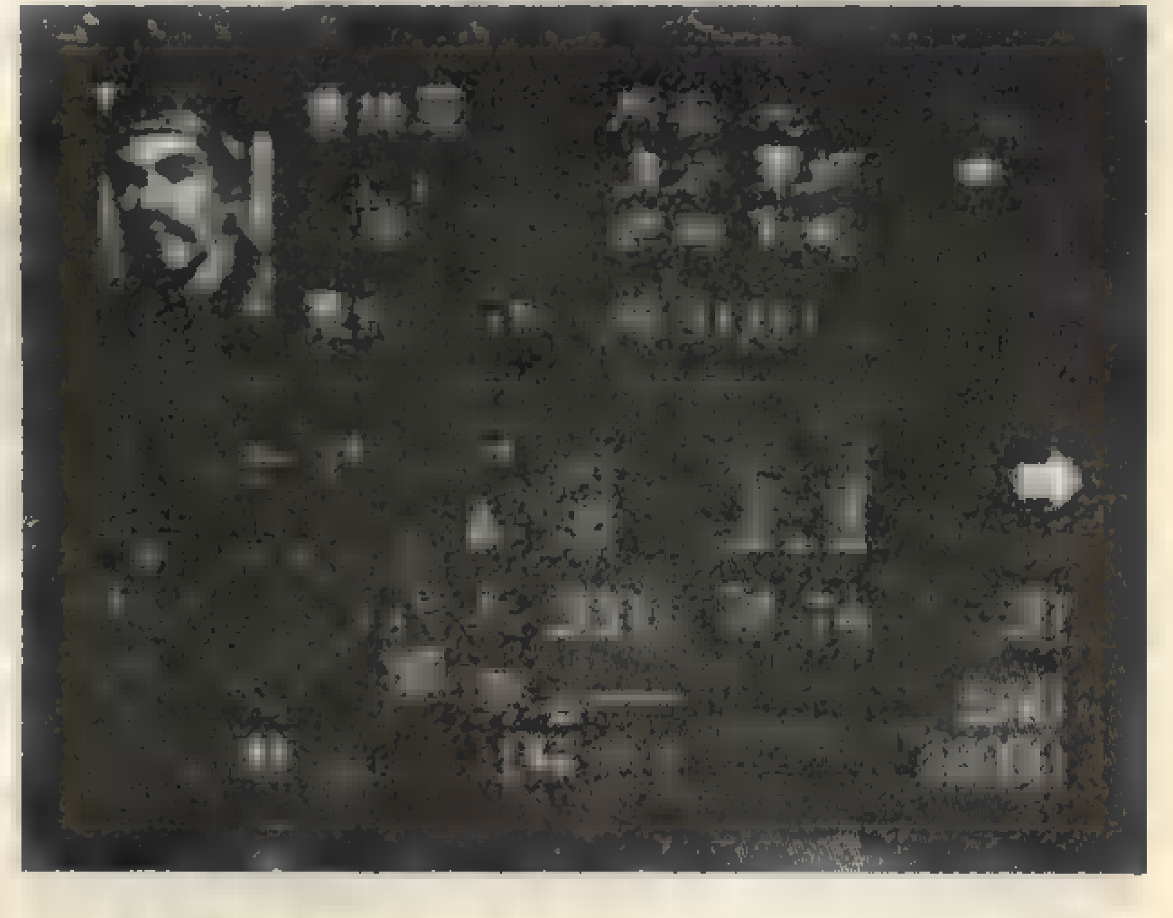
结果：197年3月，袁术宣言其为皇帝，并且登大宝即位。

### 史实五、屯田制实施 196年10~12月

条件：选择剧本1~3(史实)，曹操作为君主存在，韩浩为其配下武将，并且许昌为曹支配都市，还需要拥有参谋。资金在3000以上。

结果：196年10~12月发生，屯田制实施使曹农业值极速增加，为其扩张兵力打下基础。

### 史实六、徐庶辞去(208年1月)

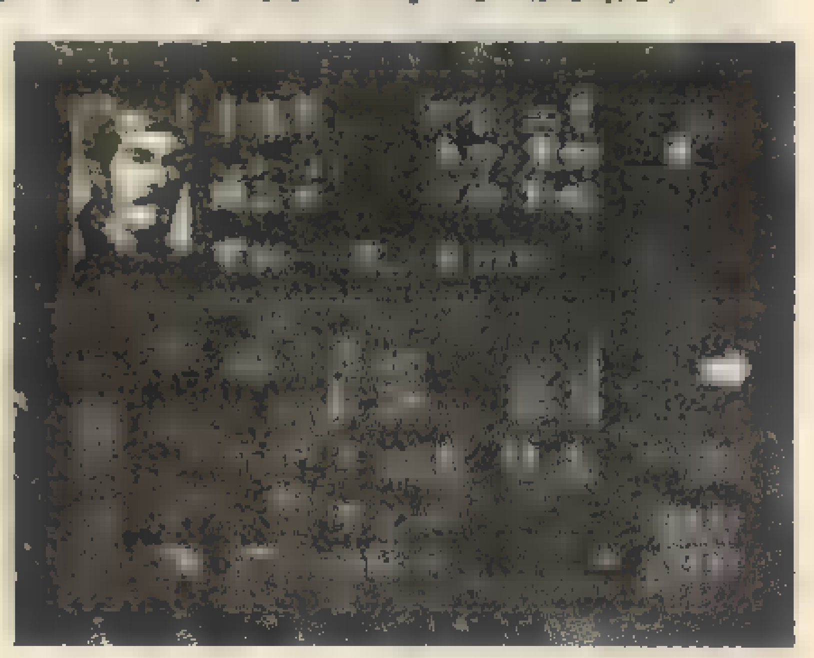


条件：选择剧本1~4(史实)，刘备与曹操作为君主必须存在，刘备支配都市(含新野)8个以下，曹操的支配都市(含许昌)是刘备的2倍以上。且徐庶于刘备配下，程昱于曹操配下，诸葛亮未被发现，徐庶不是埋伏武将。

结果：208年1月发生，程昱献计使徐庶成为曹操配下武将。刘备失去了强大的支柱，在此请玩家慎重考虑。

### 史实七、三顾茅庐(208年1月以后三个季度初)





条件：选择剧本1~4(史实)，在徐庶离开后才会发生。刘备拥有都市(含新野)在8个以下，这样才会使"三顾茅庐"的情节出现。

结果：在208年以后，每个季度初的第一个月，会顺连进行"一顾"、"二顾"和"三顾"的情节，直至诸葛亮成为配下参谋为止。

### 史实八、甘兴霸投奔吴国(208年4~6月)

条件：选择剧本1~4(史实)，刘表或刘琦作为君主存在，并拥有襄阳与江夏。孙权作为君主支配都市含有建业和予章。甘宁与苏飞为刘表一族配下武将，但不是埋伏武将。且甘宁忠诚度于79以下。

结果：甘宁看出了刘表的无能，而且受到了黄祖的戏弄，决心投奔孙权。

### 史实九、出师表(227年3月)

条件：选择剧本5~6(史实)，于227年3月，刘禅作为皇帝拥有成都、梓潼、下弁。且曹操一族作为皇帝存在，并拥有长安、天水、安定。曹一族支配都市要2倍于刘禅。诸葛亮不是埋伏武将。

结果：可以于下弁以外的都市发生，曹丕死后，诸葛亮上呈出师表准备北伐，以攻代守。

### 史实十、九品官人法判定(220年1~6月)

条件：选择剧本1~6(史实)，曹操一族作为君主存在，陈群作为其配下武将存在。并且支配都市在12个以上，百分之五十机率发生。

结果：将汉朝时代的选举制度强化了，使君主能更多的得到人才。

以下是另外补充的七个史实情节。

### 人中吕布，马中赤兔



条件：选择剧本1(史实)，玩家所控君主拥有"赤兔马"并且拥有参谋。吕布为本国武将，或于本国疆域中在野武将。

结果，每一季节初的第一个月，百分之十的机率发生。三国时代武勇第一将吕布拥有"赤兔马"，使其能力再次提高。

### 周瑜、鲁肃兵粮求

条件：选择剧本1~3(史实)，孙策作为君主存在，周瑜为其配下参谋，并只拥有一个都市，鲁肃为在野武将或未被发现，兵粮于5000以下。

结果：百分之十的机率发生，当孙策军正因无粮而烦恼时，当时为大地主的鲁肃捐出家中粮草支给军用。

### 吴下阿蒙

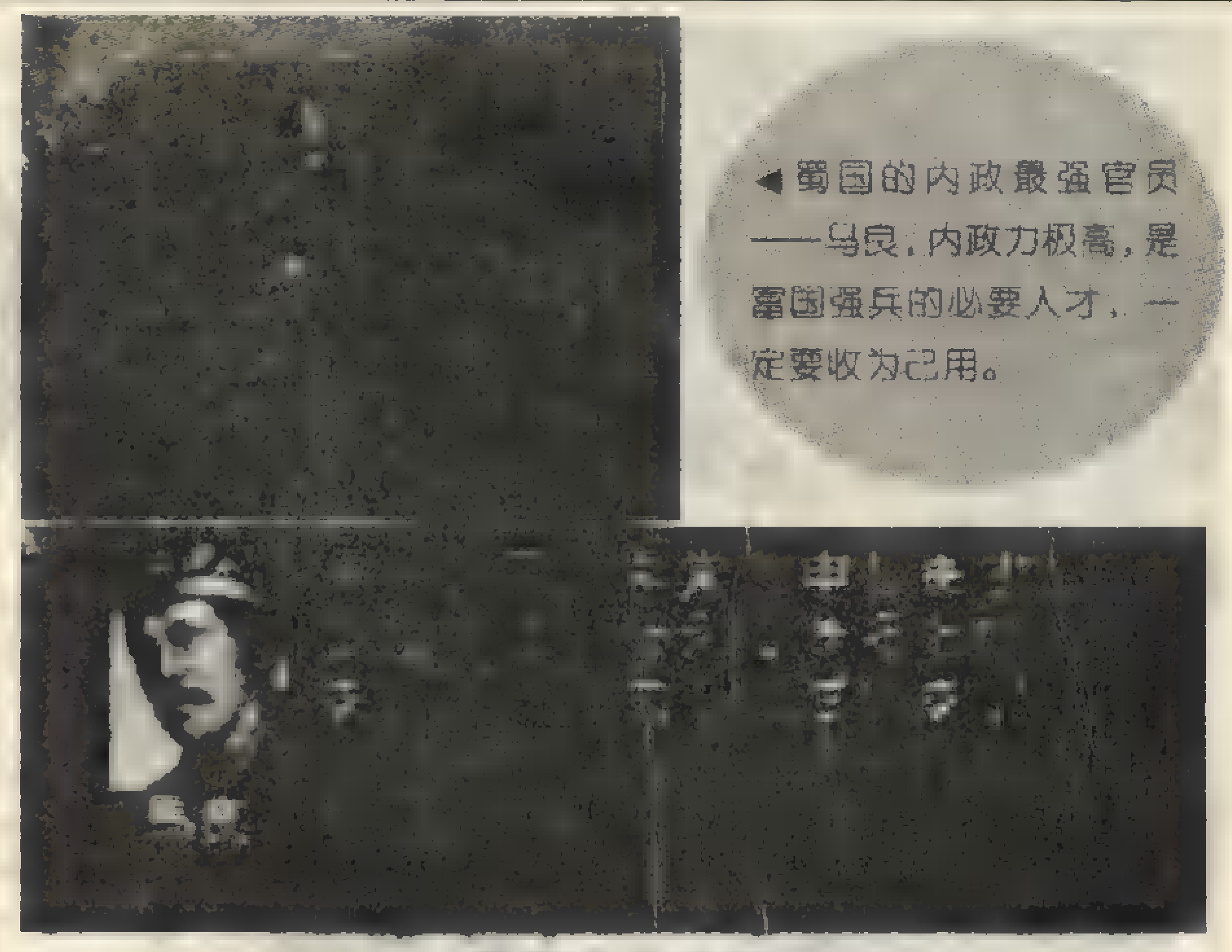
条件：选择剧本1~5(史实)，吕蒙与鲁肃为孙权配下武将，并且两个将于同一城中。吕蒙与鲁肃都不是埋伏武将。

结果：百分之十机率发生，吴之武艺高超的吕蒙具有极高的潜质，在鲁肃的激勉下知力提升到参谋一级，成为吴国中期的支柱，并为吴夺回荆州立汗马攻劳。

### 马氏五常，白眉最良

条件：选择剧本4~5(史实)伊藉，诸葛亮为刘备配下武将，刘备的支配都市中无马良在野。

结果：百分之十机率发生，伊藉向刘备进言，推荐马氏一族，其中白眉的马良实力最强。



◀蜀国的内政最强官员——马良，内政力极高，是富国强兵的必要人才，一定要收为己用。

### 落第县令庞统

条件：选择剧本1~5(史实)，刘备必为君主存在，诸葛亮、庞统、张飞为配下武将。并且都未被埋伏出去。庞统于荆州南四群(武陵、零陵、桂阳、长沙)中一个，且刘备所在都市人口必须多于庞统所处城市人口。

结果：被称为"凤雏"的军师庞统只因为长相较次，所以被任落第县县令。结果却于一日之间处理了一百天的事务，令张飞大惊，回报刘备，刘备立刻封其为副军师。

### 五虎将成立

条件：在刘备成为汉中王之后，关羽、张飞、赵云、黄忠、马超(或魏延)为配下武将。

结果：蜀之军事方面的支柱五虎大将成立。如果令魏延代替马超，诸葛亮必说其有谋反人才有的反骨，那么在诸葛亮死后，魏延则必反。请玩家小心选择人选。

### 姜维承继孔明遗志



条件：选择剧本1~6(史实)刘备一族作为皇帝存在，诸葛亮、姜维、蒋琬、费仪为配下武将，诸葛亮必于汉中、下弁、天水、安定四城中一个，长安是曹一族(皇帝)支配都市，并且曹一族支配都市多于刘一族都市。诸葛亮持有"兵法二十四编"，诸葛亮和君主不在同一都市。



结果：天才军师"卧龙"诸葛亮自然死亡(寿命到时)，情节发生，姜维接替孔明遗志，为蜀国而战。

▲诸葛大名垂宇宙，宗臣遗像肃清高。





场RPG。风一样的人生如同一的彩画，恶魔的梦魇是我青春

# 女神异闻录 ~PERSONA

## 完全攻略（下）

| 机种:PS | 类型:RPG | 厂商:ATLUS |
|---|---|---|
| 媒体:CD－ROM | | |

责编/BLUE

### ①マナの城～迷雾中的城池

出了商店街后，主角等来到东北方的マナの城。在这里见到了黑衣女孩，但城门却因没有钥匙而无法进入，从情报中得知唯一持有钥匙的白衣女孩是在御影町北面的迷之森。



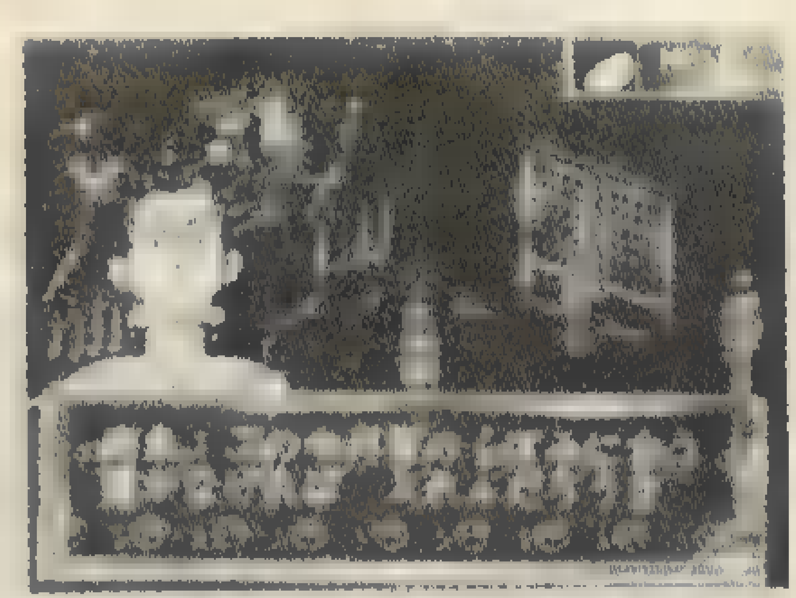
▲迷之森全貌图

### ②迷之森～糖果屋中的女孩

森林中的路并不复杂，经过南面的转移点后，注意不要再踏上西南的另一转移点，否则又会被传送到门口去。在尽头的房间中终于找到了白衣女孩，一定要选择不与其战斗，因为这里的选项是会影响最终结局的。用和平方式取得钥匙后便可离开此处。



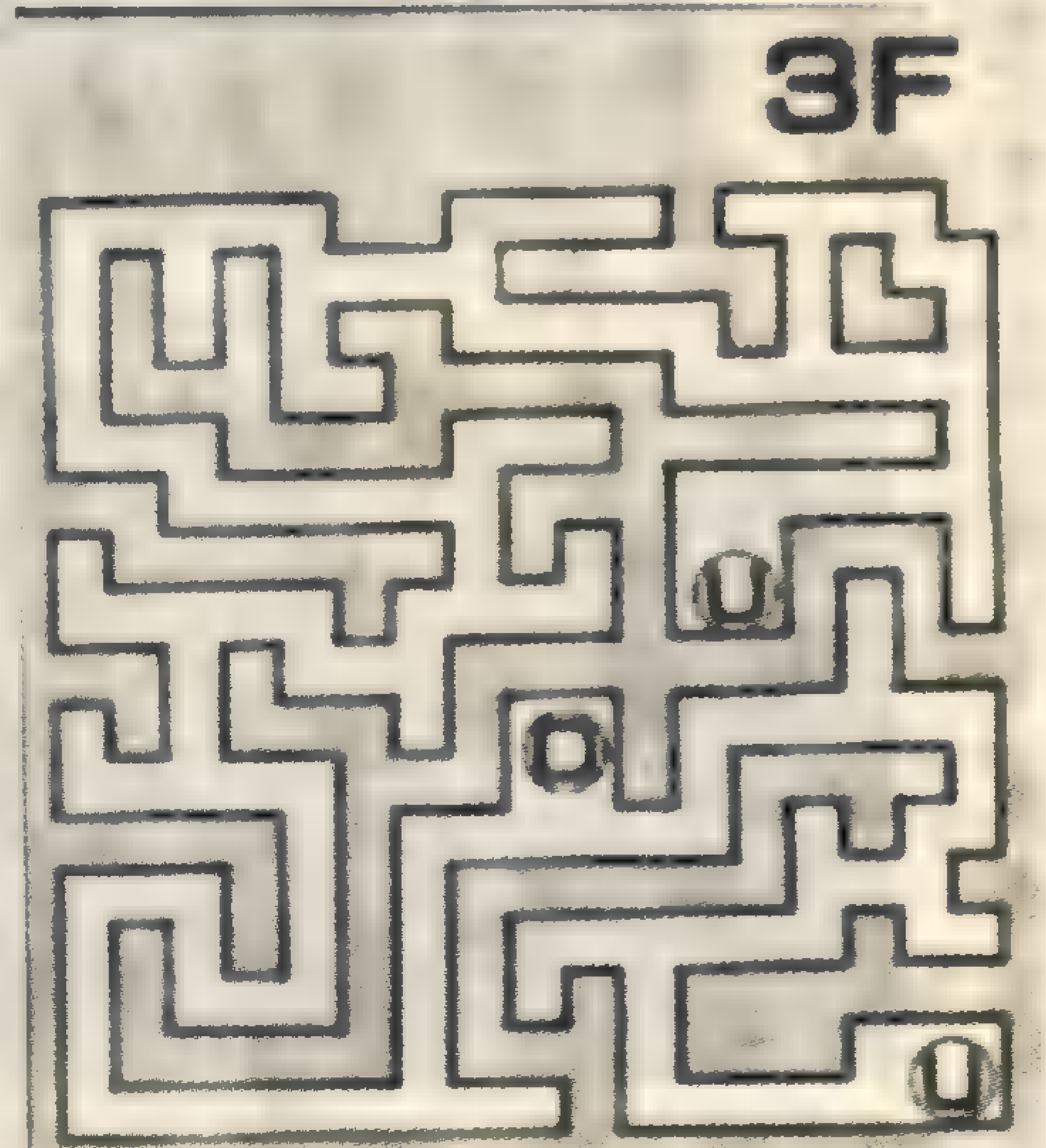
▲又是这个穿黑衣的女孩，她与整个事件究竟有着怎样的关系呢？

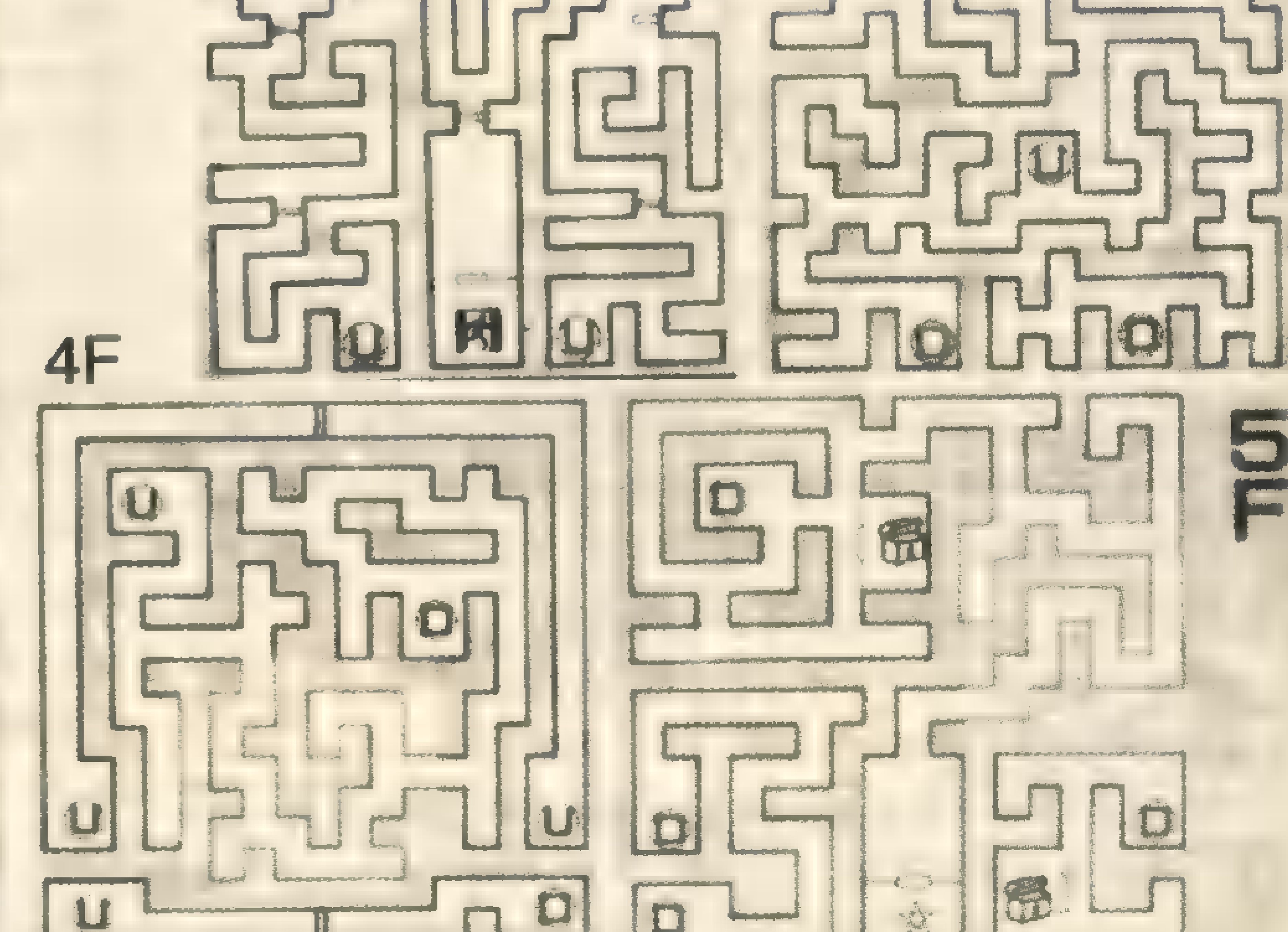


▲得知钥匙的下落后，新的冒险又要开始了。

### ③マナの城～神取的野望

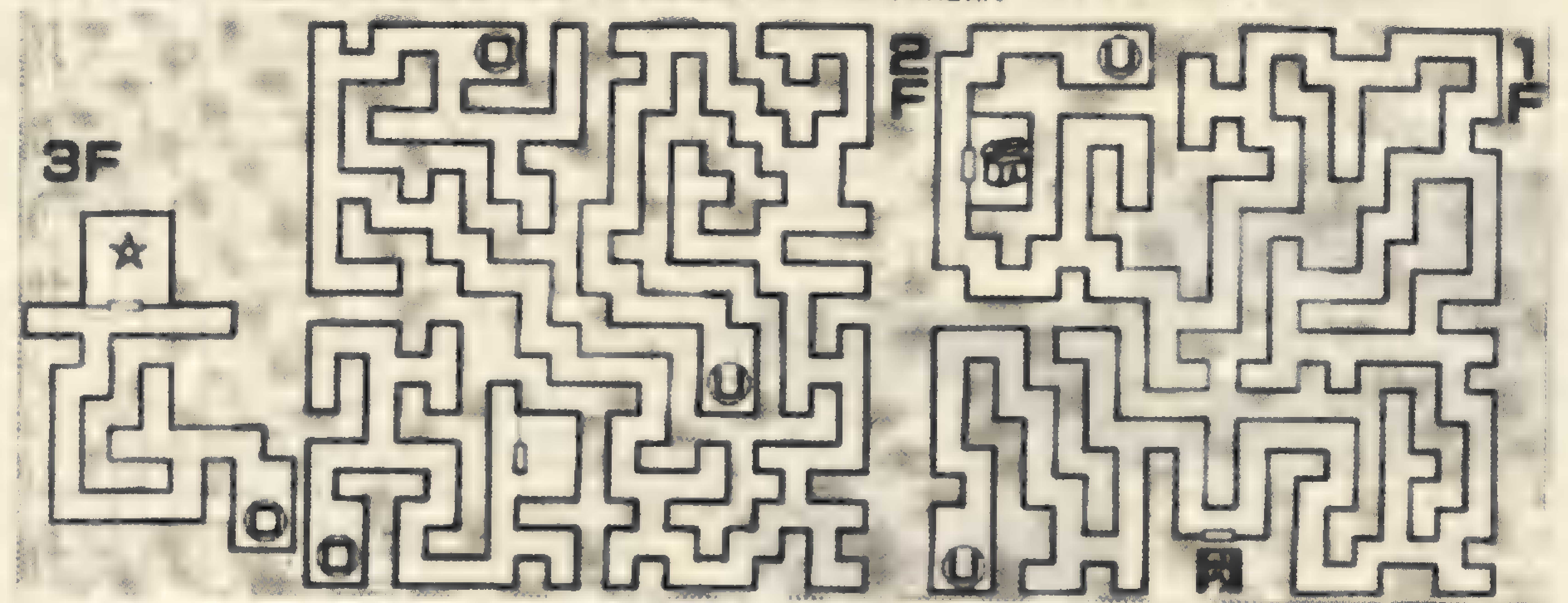
迷宫共分五层，敌人出现频率极高，如果身上没有强力的PERSONA，战斗将会极为艰苦。然而事情的结局再次令主角等大吃一惊……



### ④幽灵屋敷～幽灵的正体

困难的地方几有迷宫中的只处隐藏通路，前进时需仔细试探才行。在3F的房间内众人居然见到了麻希的母亲，难道她竟是此处的BOSS?选择不与她开战，在她的帮助下主角等踏上了前往デヴァ・ユガ的道路。




### ⑤デヴァ・ユガ～生命的意义

迷宫虽不是很大，但弯路极多，又加上不断出现的强力恶魔，所以前进时会非常艰难。5F东北方的走廊内有一开关，打开后隐藏道路就会出现。再进入中央走廊，打开另一个开关，接着便可从房间中央的洞掉到4F。来到6F后，需将十字形走廊的地板变为红色才能打开尽头的门。在屋内众人见到了神取，对话中选择"その答えを探ため"。

◀这就是维持麻希生命的DVA SYSTEM。

▶黑衣女孩对杀死神取的主角等人非常愤恨，随即消失了。

神取倒下了，从他口得知原来所谓的异世界均来自麻希脑海中的影像，而队中的麻希也并非实体，她与那黑衣女孩及白衣女孩一样都是从重病在床的真正的园村麻希身上分裂出来的。队中的麻希伤心的跑了出去，众人好不容易在3F的一个房间内找到了她，同时也见到了躺在床上的麻希与黑衣女孩。随着麻希的再度离去，那块通往异世界的镜子突然炸裂了。稻叶拾起麻希掉下的道具并从床上的麻希处得到另一件相似的道具。接着主角又在右上角找到了"镜のかけち"，于是通往异世界的路再次被接通，众人在强光中消失。苏醒的地方是迷之森的入口，而麻希的母亲竟也在这里。

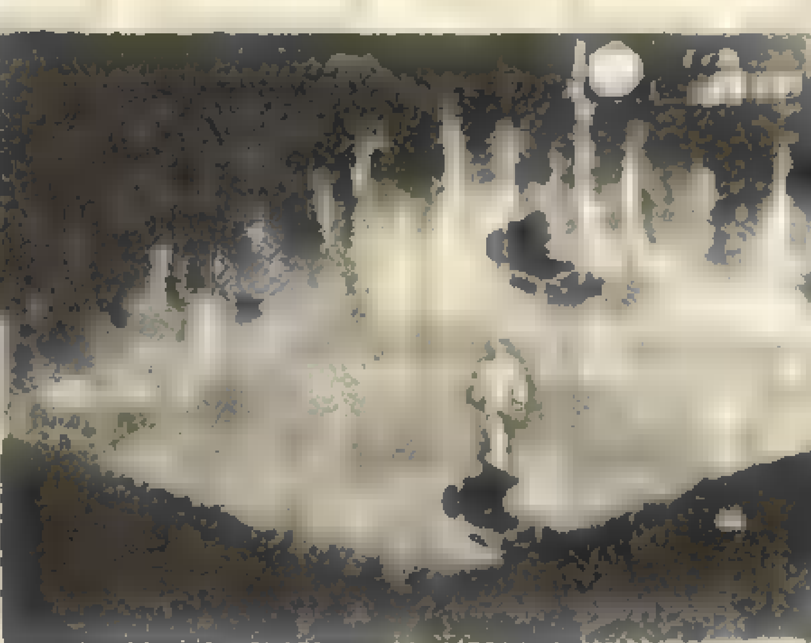
### ⑥迷之森～唤醒失落的心

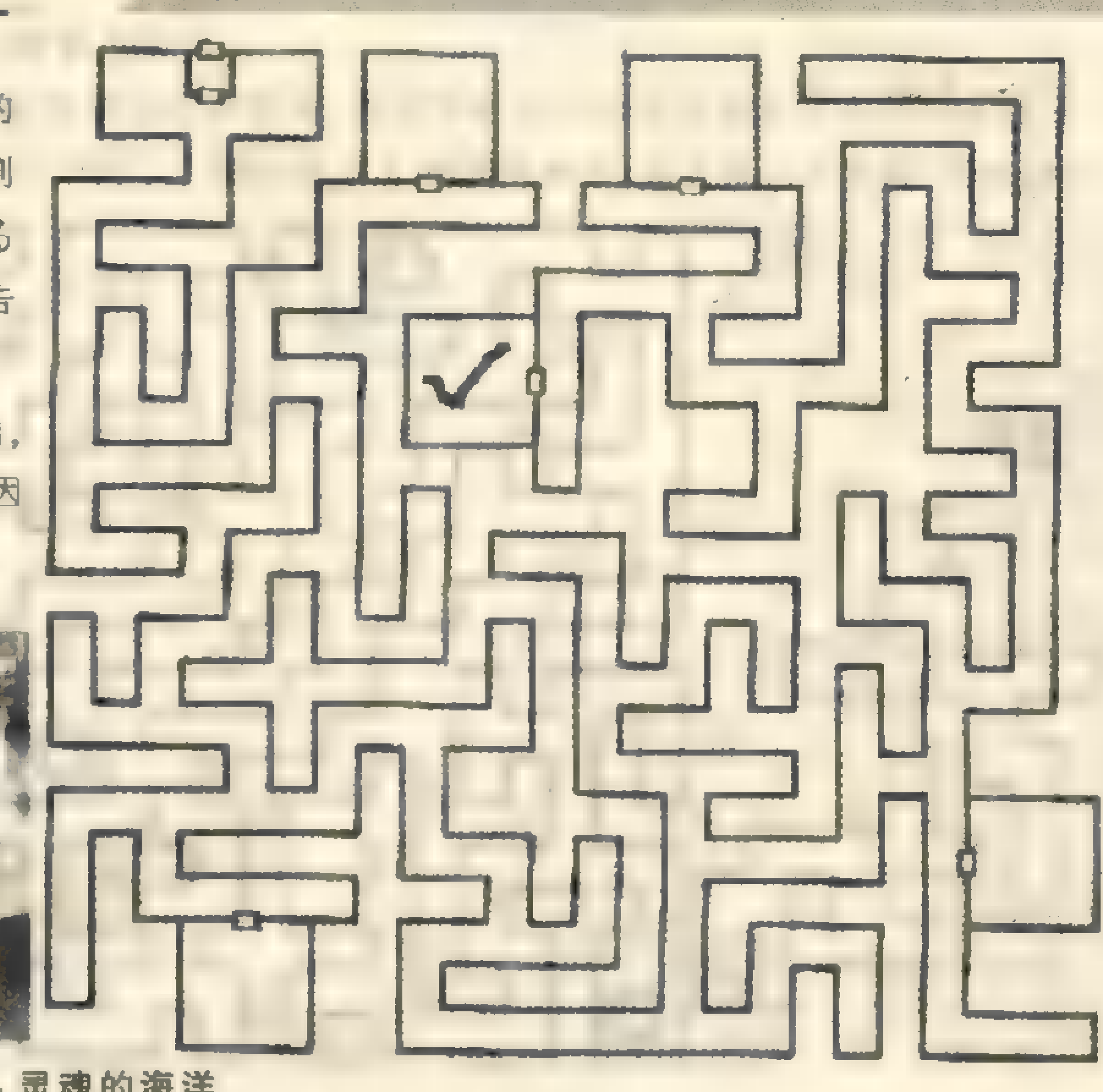
沿着熟悉的道路众人首先找到了白衣女孩，她告诉大家邪恶的パンドラ的封印已将解开，世界末日就要到了。主角等出屋后来到迷之森的另一面，在一个房间内找到了麻希，对话中选择“逃げるを”，麻希终于鼓起勇气面对现实。众人又回去找白衣女孩，她则告诉主角一定要到アラヤ岩户去才行。



▲诡异的黑衣女孩，她的话可信吗？主角们按照她的指点将会走上怎样的一条路呢？

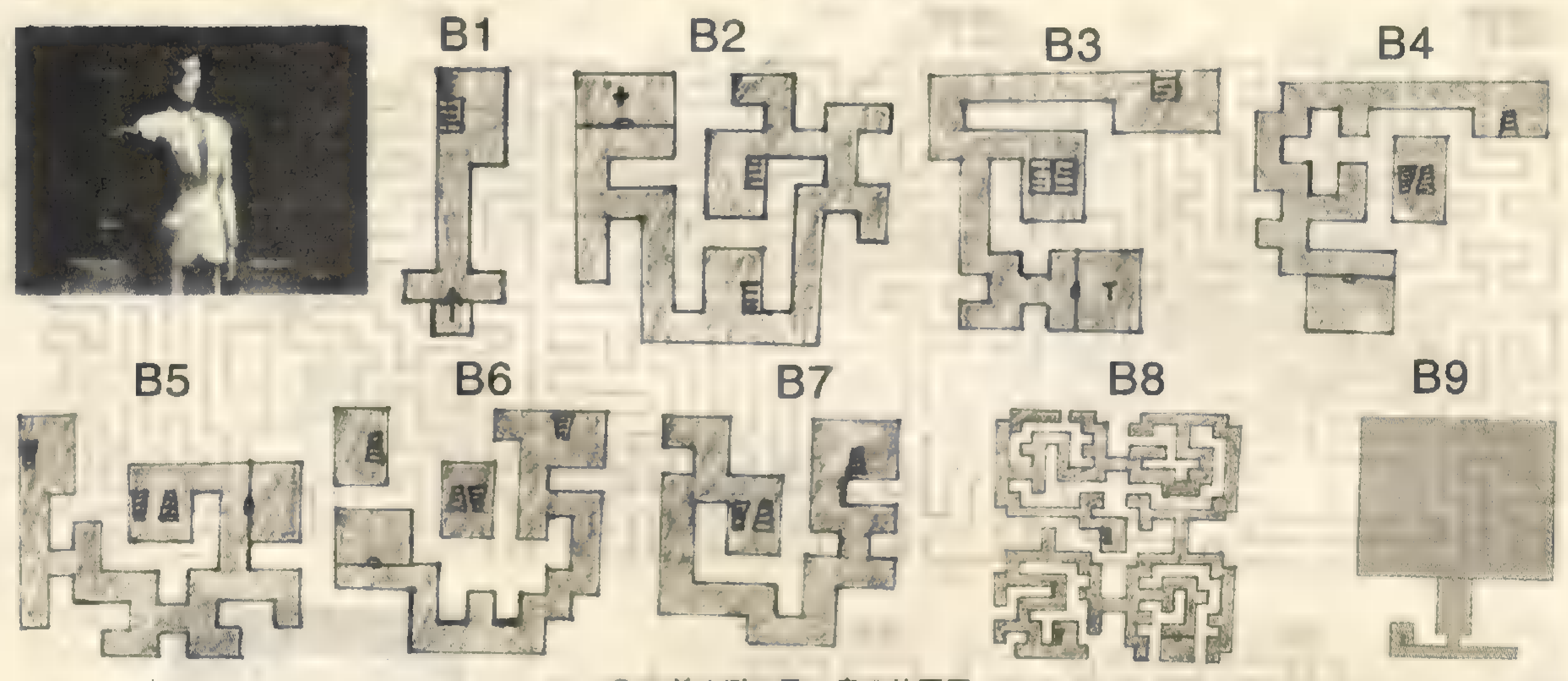
▼迷宫中有些房间里是有宝箱的，在行走的过程中不要忘记去取，因为许多宝物都很珍贵。





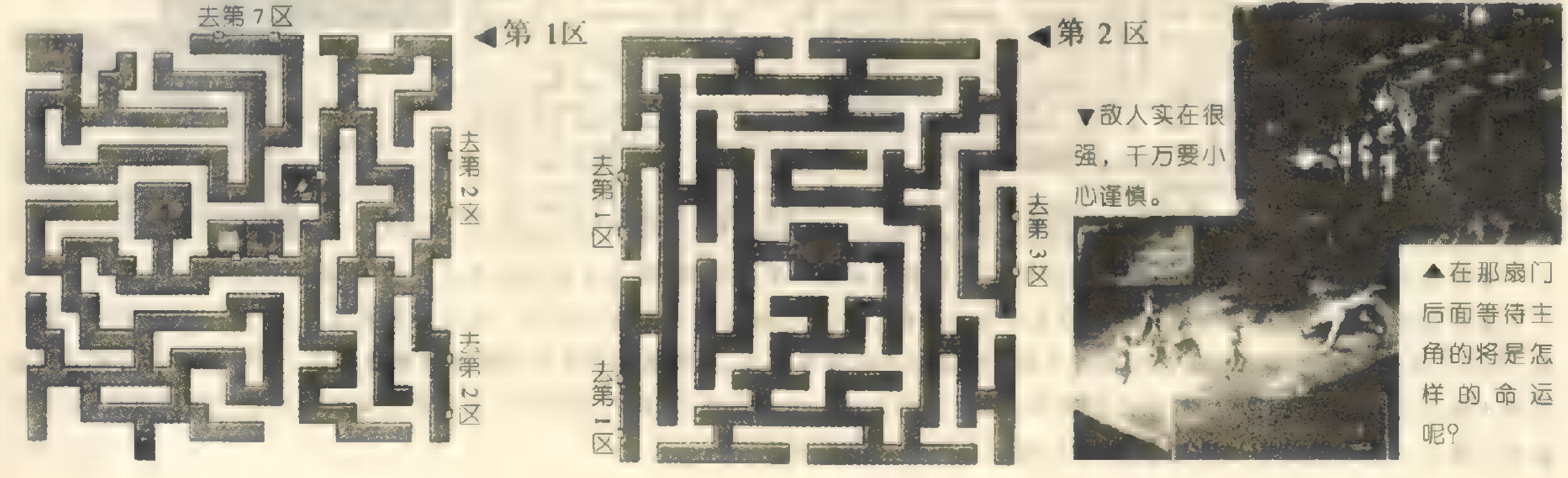
### ⑦アラヤ岩户～灵魂的海洋

先来到アラヤ神社，众人再度被召唤到那个神秘的世界，フィレモン告诉主角アラヤ岩户是人类心灵的海洋，所有灵魂都从这里开始及终结。■来后与发光的蝴蝶交谈，于是主角便与麻希两人进入了神社后面的岩户。在B8东南侧的房间内，主角见到了另一个自己，原来那人是他自己的潜意识，得到两件道具（ロゼッタのせきひ和パッセ，可用来制造极强的PERSONA）后，主角与麻希直奔B9。在这里找到了真正麻希的思想，她将“青いコンパクド”送给主角便消失了。



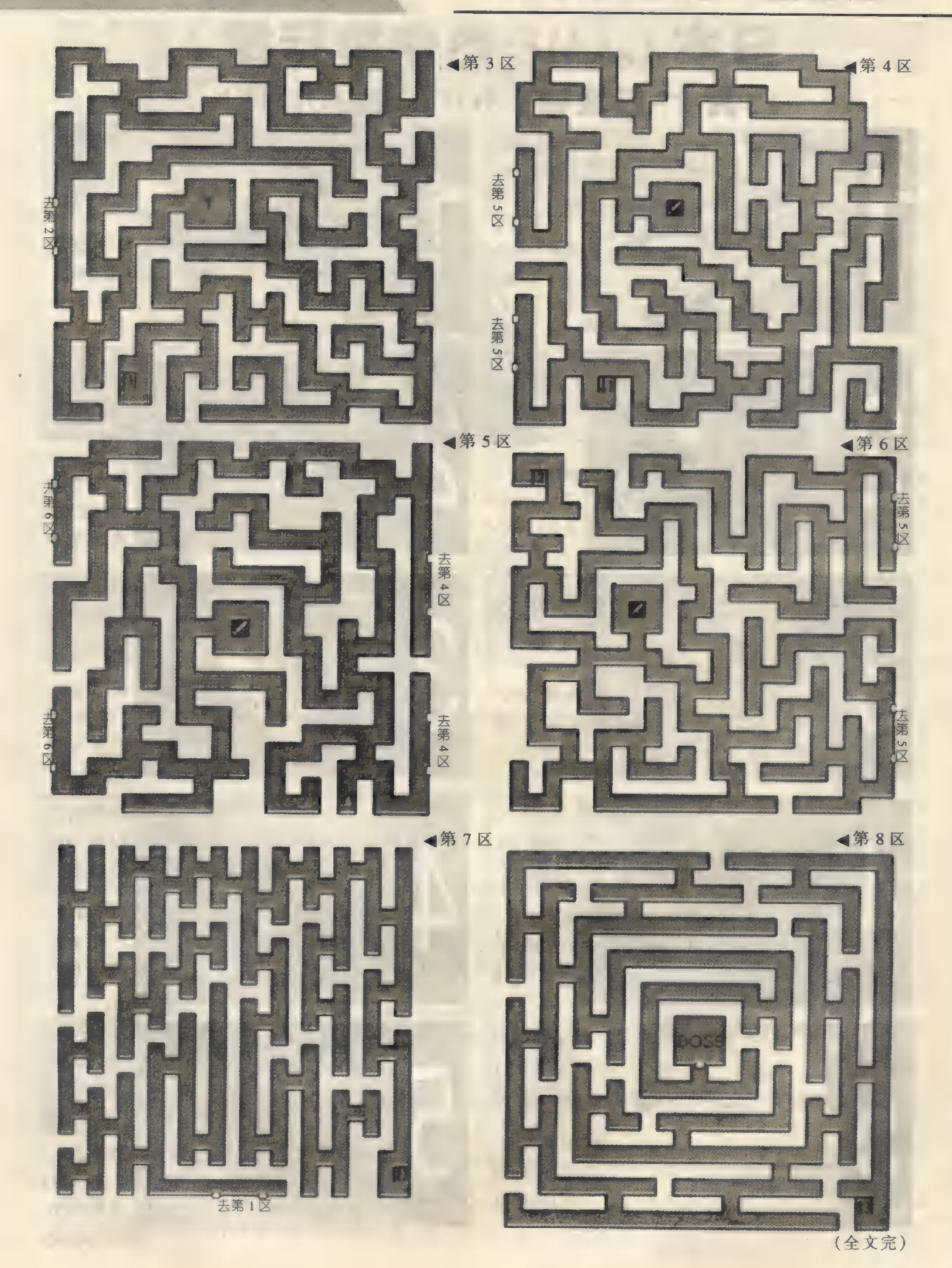

### ⑧アヴィデア界～魔王的覆灭

众人回到圣エルミン学园，来到3F的图书室，麻希念动咒语，通往アヴィデア界的门终于打开了。迷宫共分8块，需在其间穿插才可到达最后的房间。决战终于开始，パンドラ变身后LV高达99，■否取胜就要看你的实力了。




▼敌人实在很强，千万要小心谨慎。

▲在那扇门后面等待主角的将是怎样的命运呢？


第3区
去第2区
第4区
去第5区
去第5区
第5区
去第6区
去第4区
去第6区
去第4区
第6区
去第5区
去第5区
第7区
去第1区
第8区
BOSS

（全文完）

# 日本GAME热作排行榜

12月27日发布 TOP TEN TOP TEN

1

电脑战机(VIATURON)
机种:SS
厂商:SEGA
类型:ACT

1

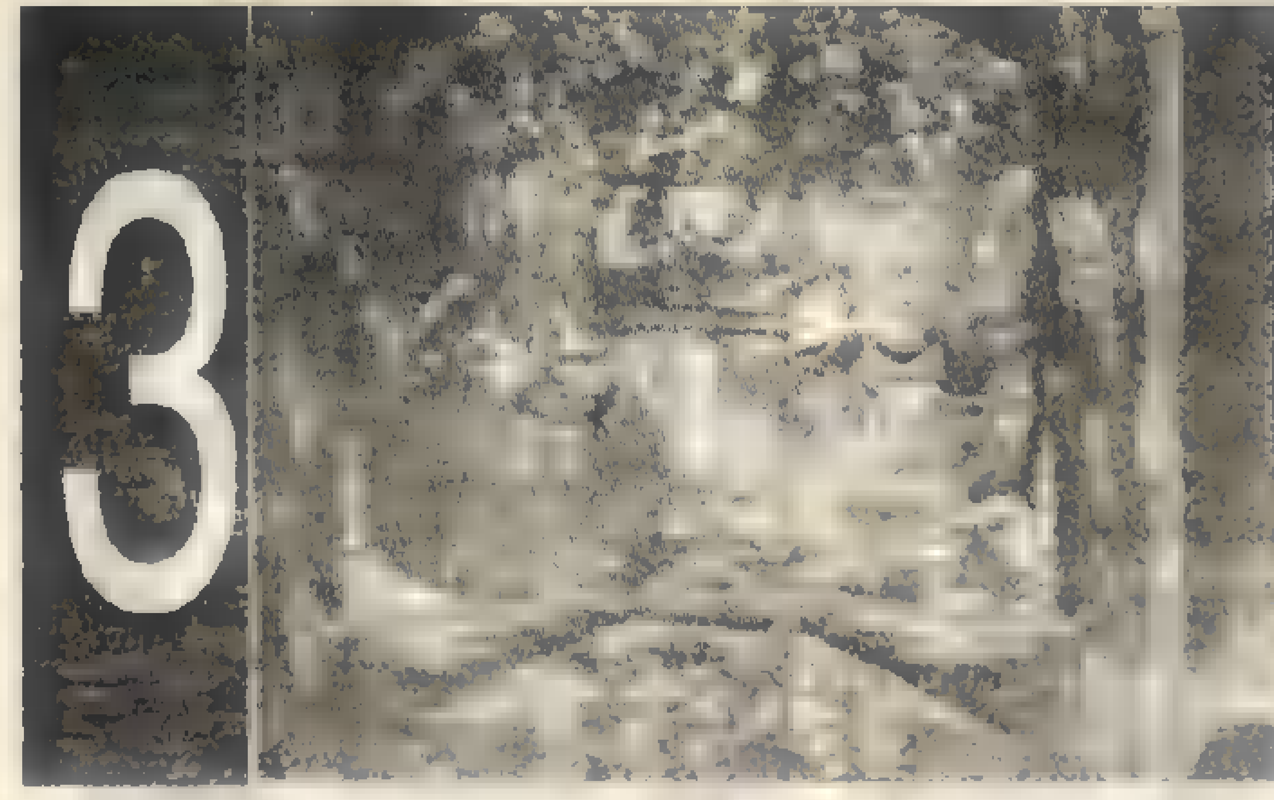

VR特警(VR COP)2
机种:SS
厂商:SEGA
类型:STG

2

电光赛车
机种:PS
厂商:NAMCO
类型:RAC

2

柏青哥迷你4
机种:SFC
厂商:日本TELENET
类型:SLG

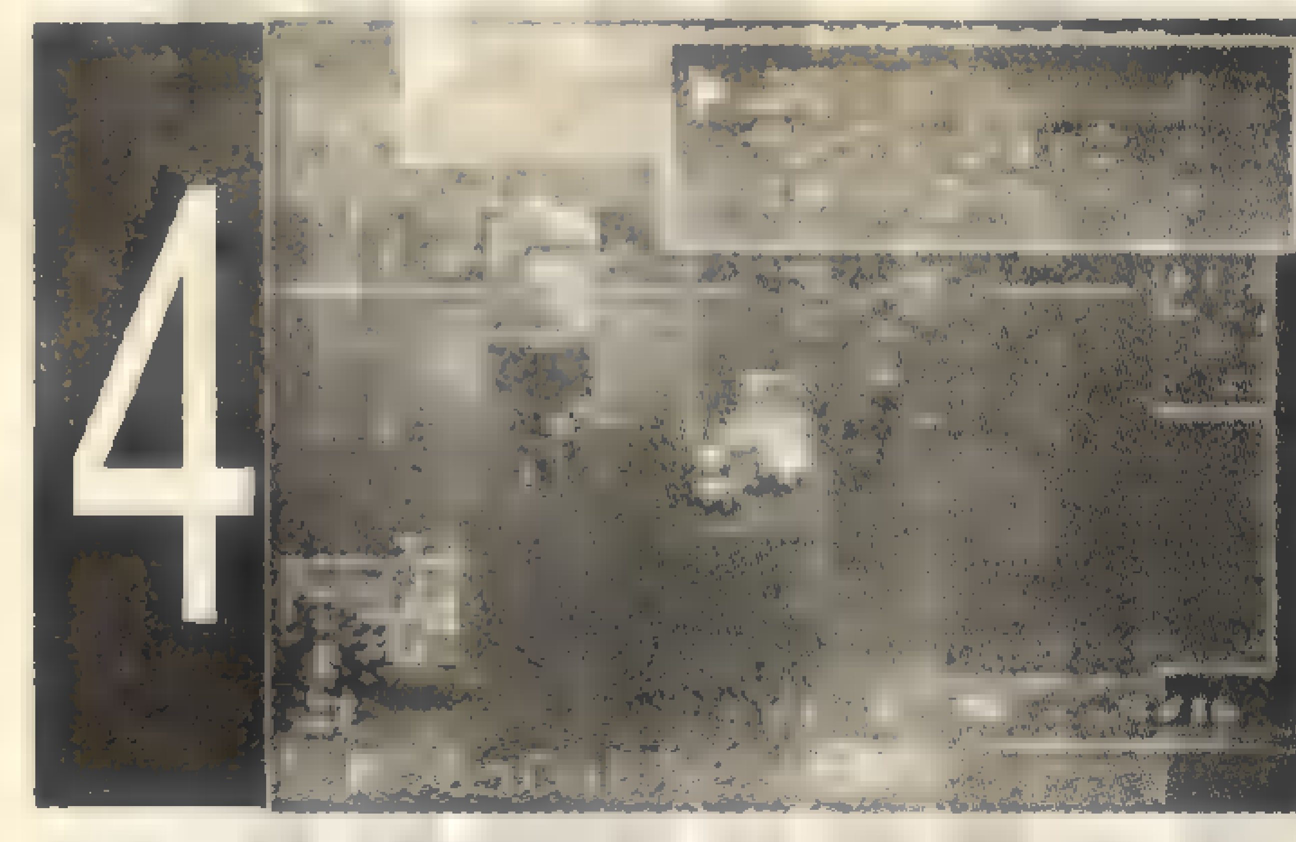
3

超级大金刚3
机种:SFC
厂商:任天堂
类型:ACT

3

浪客剑心-维新激斗篇
机种:PS
厂商:SCE
类型:ACT

4

金田一少年事件簿
机种:PS
厂商:讲谈社
类型:AVG

4

妖精战士(ARC THE LAD Ⅱ)
机种:PS
厂商:SCE
类型:RPG

5


口袋妖怪(POCKET MONSTER)
机种:GB
厂商:任天堂
类型:RPG

5

V足球 WORLD WIDE EDITION
机种:SS
厂商:SEGA
类型:SPG

责编:MOMO

# SUPER 超级大金刚3
# DONKEY KONG 3

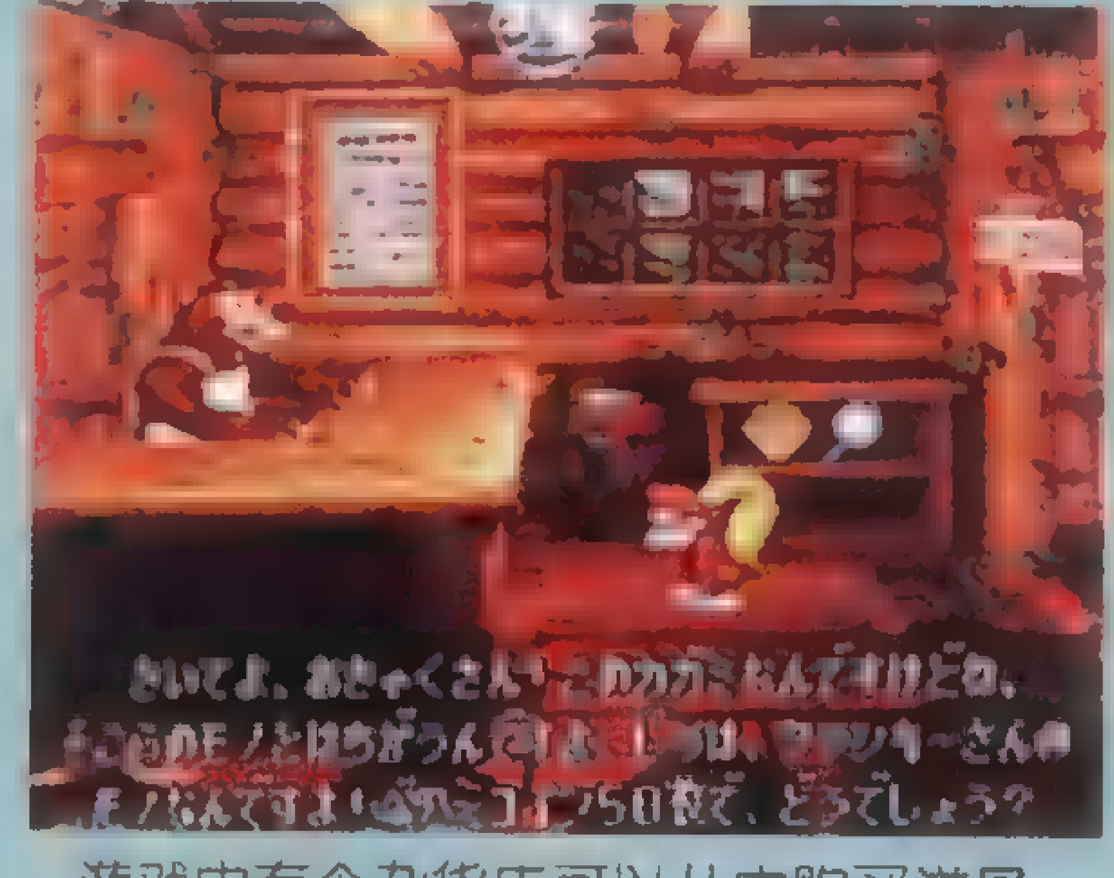



机种: SFC　厂商: 任天堂　类型: ACT　容量: 32M

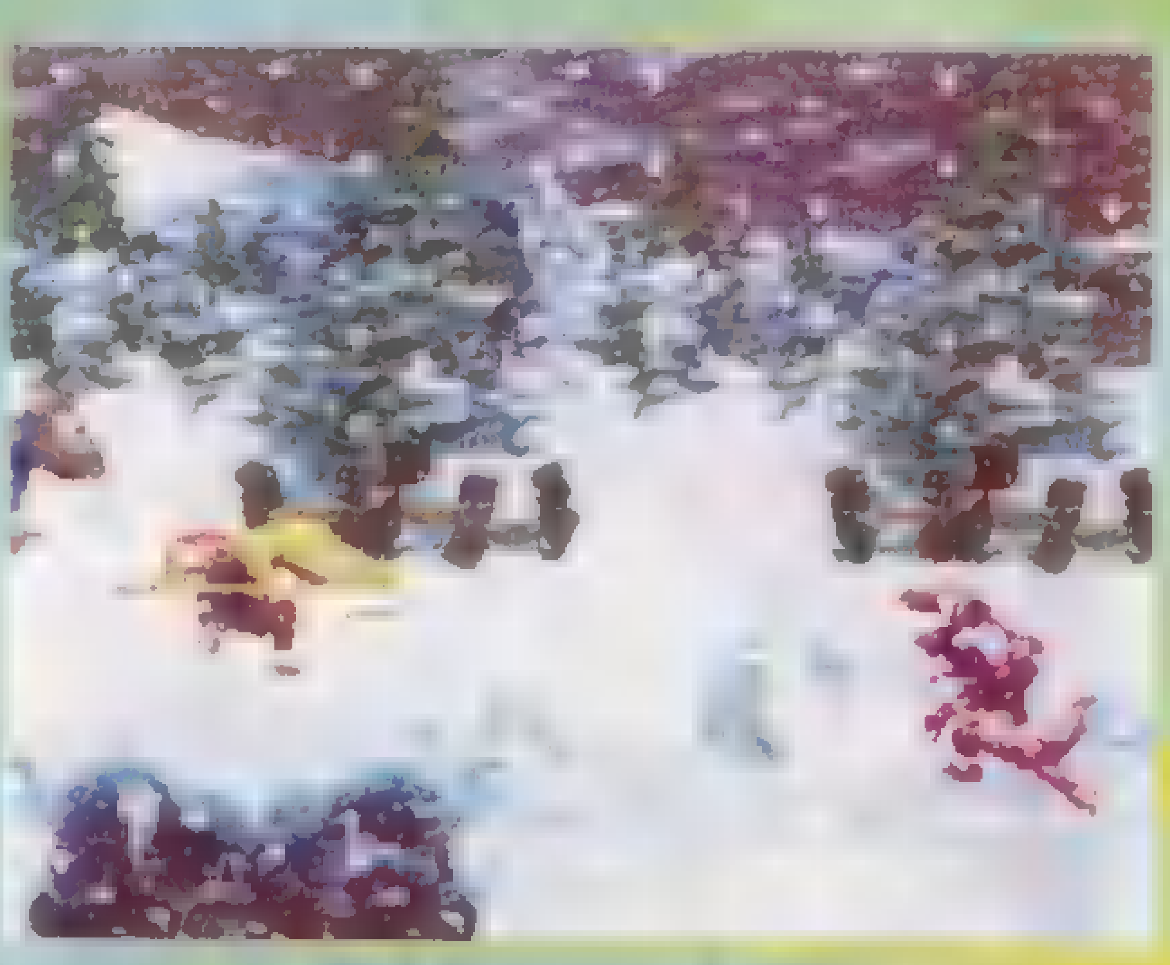
继前作后DONKEY和迪迪失踪。所以新作的主角变为迪迪的女友迪克西以及新角色迪奇。他们为了救出前作的主角而开始冒险，在途中，“克里姆林”军的指挥官“混沌”会进行种种阻碍。

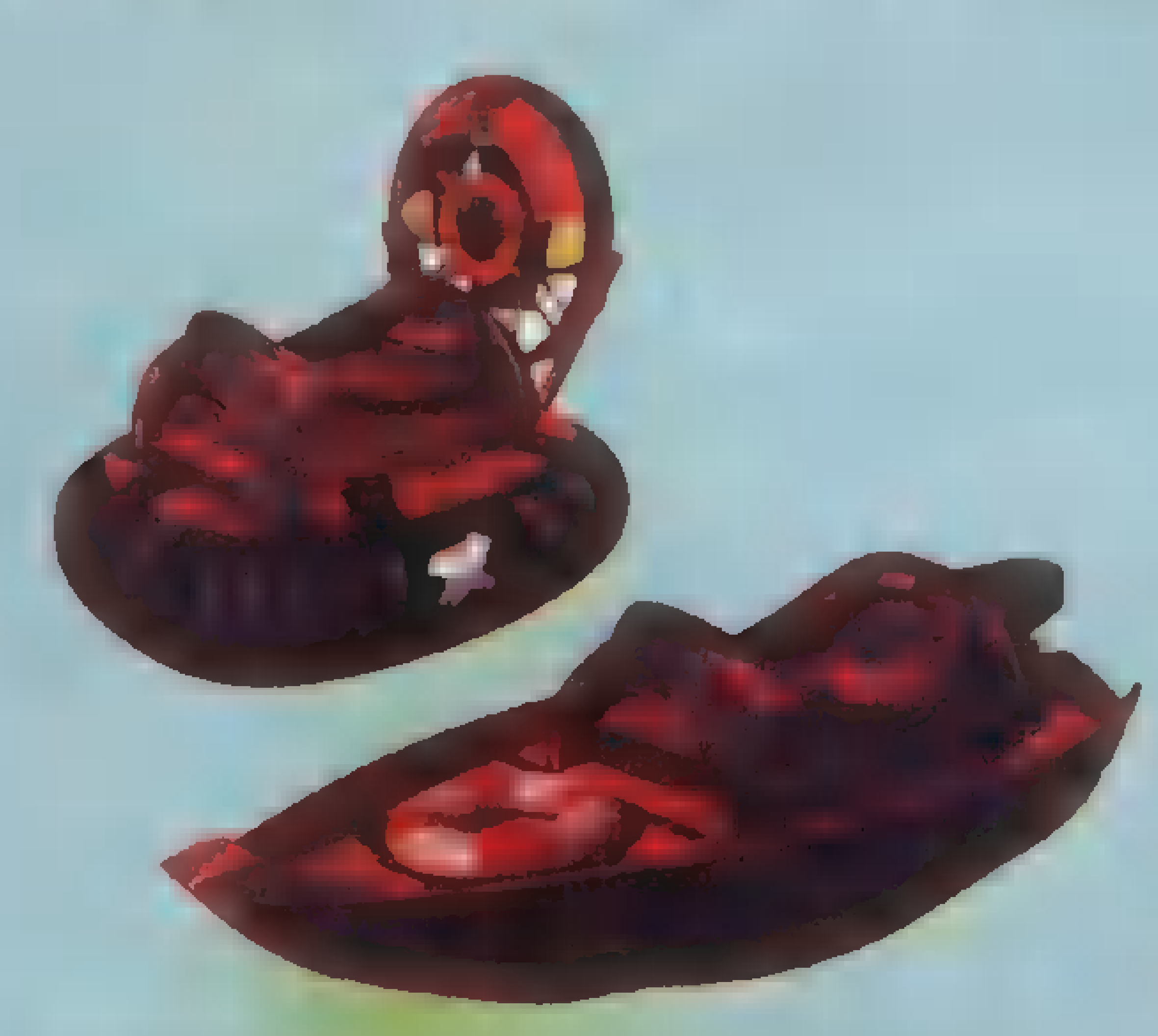
继前作后继续登场的女主角迪克西。最大的武器是回旋到高空后，从空中降下击倒敌人。

有着大人面孔和力量的小猩猩迪奇。以其庞大的身体可以轻易将敌人击倒。

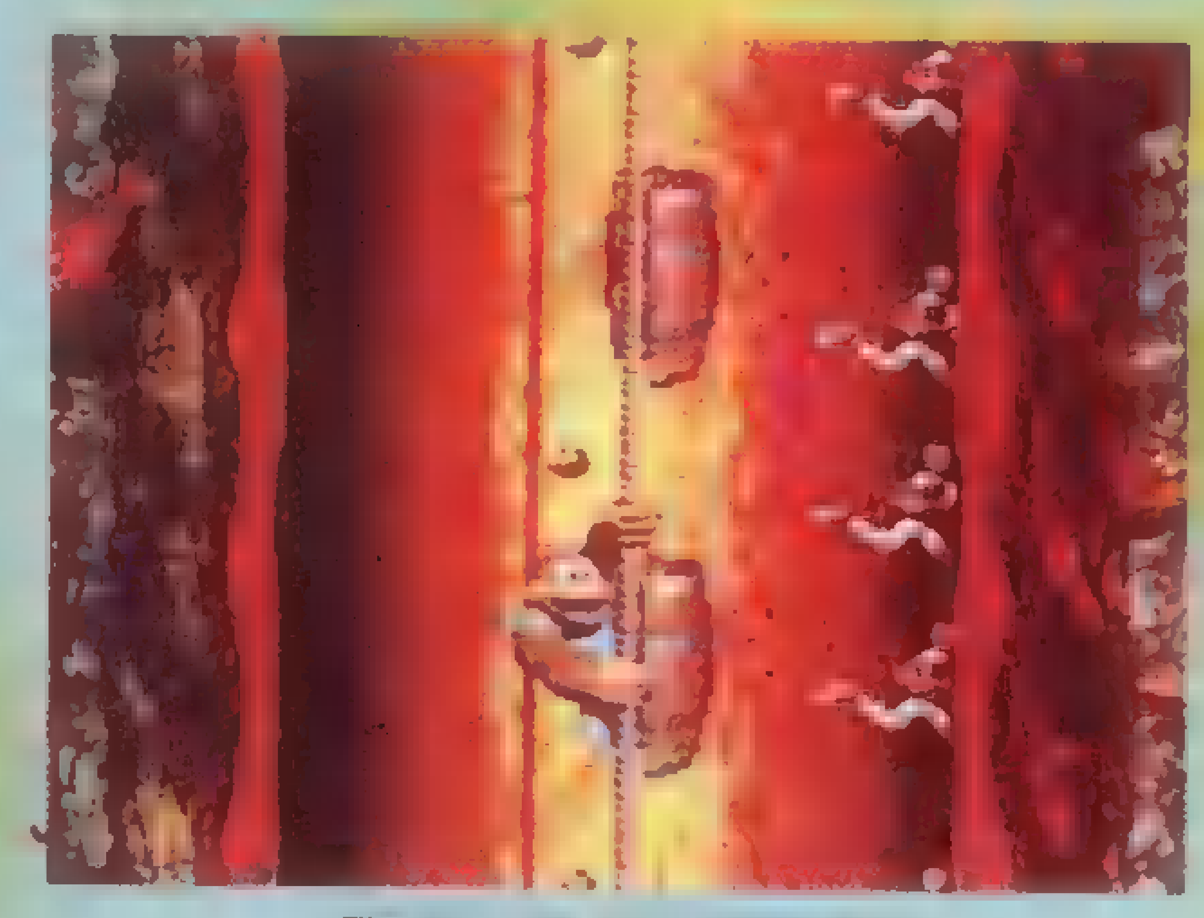

游戏中有个杂货店可以从中购买道具。


游戏中新登场的宠物小象，很可爱吧！


在大雪中与敌人周旋。


冒险中的两种交通工具汽艇和小船。




下面会有什么东西呢？

# 名厂大作，隆重出台!!

WARZARD

从画面左上方可看到人物是有等级的，不断积累经验值便可升级。

这是被称为“万能防御”的系统。

机种：ARC　类型：对战 ACT　厂商：CAPCOM

## 达奥

达奥（タオ），在各地旅行的格斗家，可利用快速的动作将对手打翻，长于接近战。



## 姆库路

姆库路（ムクロ），将军手下的忍者，可使用丰富多彩的武器，但魔法方面较弱。

## 里奥

里奥（レオ），半兽人战士，攻击力高，有着钢铁般的身体，魔防力低。

## 塔巴萨

塔巴萨（タベサ），被称作天才的魔法师，拥有多种飞行道具，魔法防御力高但物理攻击弱。

以前在《王者之书》中曾经有过介绍，这是CAP公司利用其CPS III基板制作的超华丽2D对战游戏。系统方面非常独特，人物可以提升等级，在攻击力上升后可以觉悟新的必杀技并且获得强力的武器。画面风格类似于《恶魔战士》，奇幻瑰丽的布局令人赞叹不已，招术设计得也极具迫力，复杂的操作指令再加上让人找不着北的必杀效果，看来这已成为目前2D对战游戏的发展趋向。真不知这是不是件好事？！

# 超级方块霸王 II X

# SUPER PUZZLE FIGHTER II X

## スーパーパズルファイターIIX

机种：SS、PS　类型：ETC　厂商：CAPCOM　媒体：CD-ROM

CAPCOM公司最受欢迎的2D格斗游戏非《街头霸王》与《恶魔战士》莫属，其中的许多人物在玩家心目中有着偶像般的地位。这次CAP公司将他们集结在一起，以Q版的形象推出，这回再不是拳来脚往的拼杀，代之的是红、黄、蓝、绿四色的方块。各人物的必杀技在本作中仍会出现，其追力丝毫不减，但给人的已非肃杀的感觉，轻松愉快的气氛将贯穿游戏的始终。

春丽，表情依然是那么严肃。

隆，还是那个苦苦追求武学最高境界的家伙吗？

樱花，顽皮的女高中学生。

这不是街霸二X

来自《机甲斗士》的迪特罗托，恶魔王国的公主，身后跟着她的两名手下。

莫妮卡，飞舞在阳光下的蝙蝠女郎会是什么样子呢？

肯，火爆且帅气的小子。

多诺万，半人半妖的恶魔猎人。

泪泪，僵尸女孩。

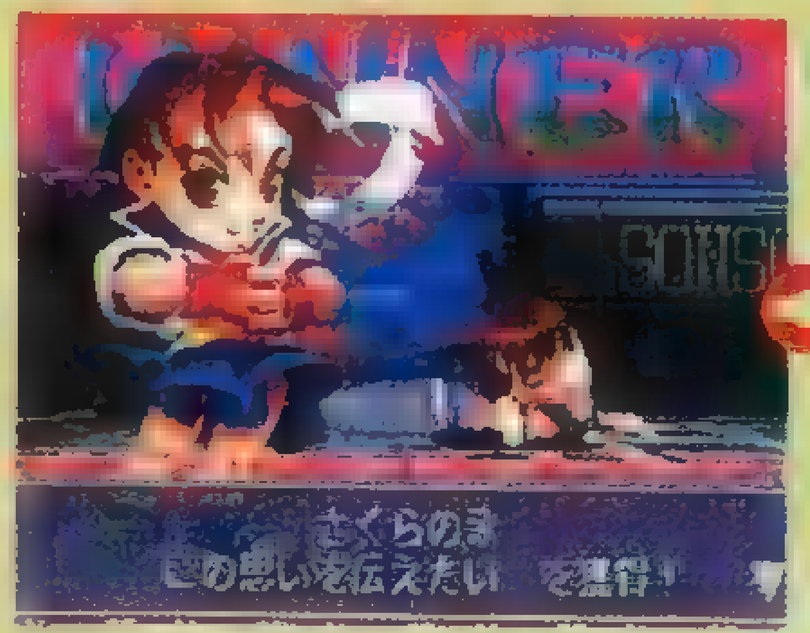
菲丽西娅，乖乖女模样的猫女。

多诺万利用「反击方块」令对手陷入绝境。

丹，号称最強流高手的傻瓜。

豪鬼，标准的最终BOSS。

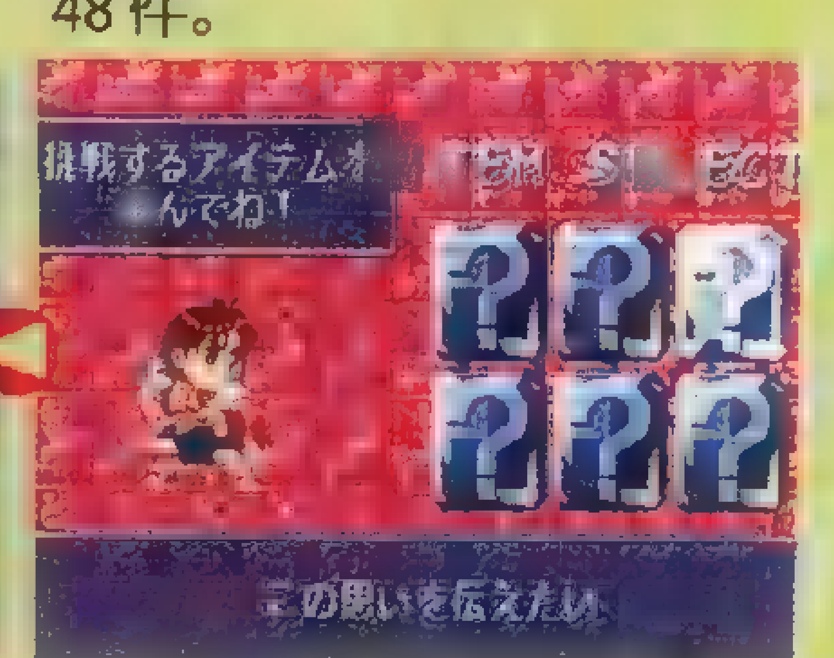
胜利后后可取得对手的宝物并记入“记忆卡”。



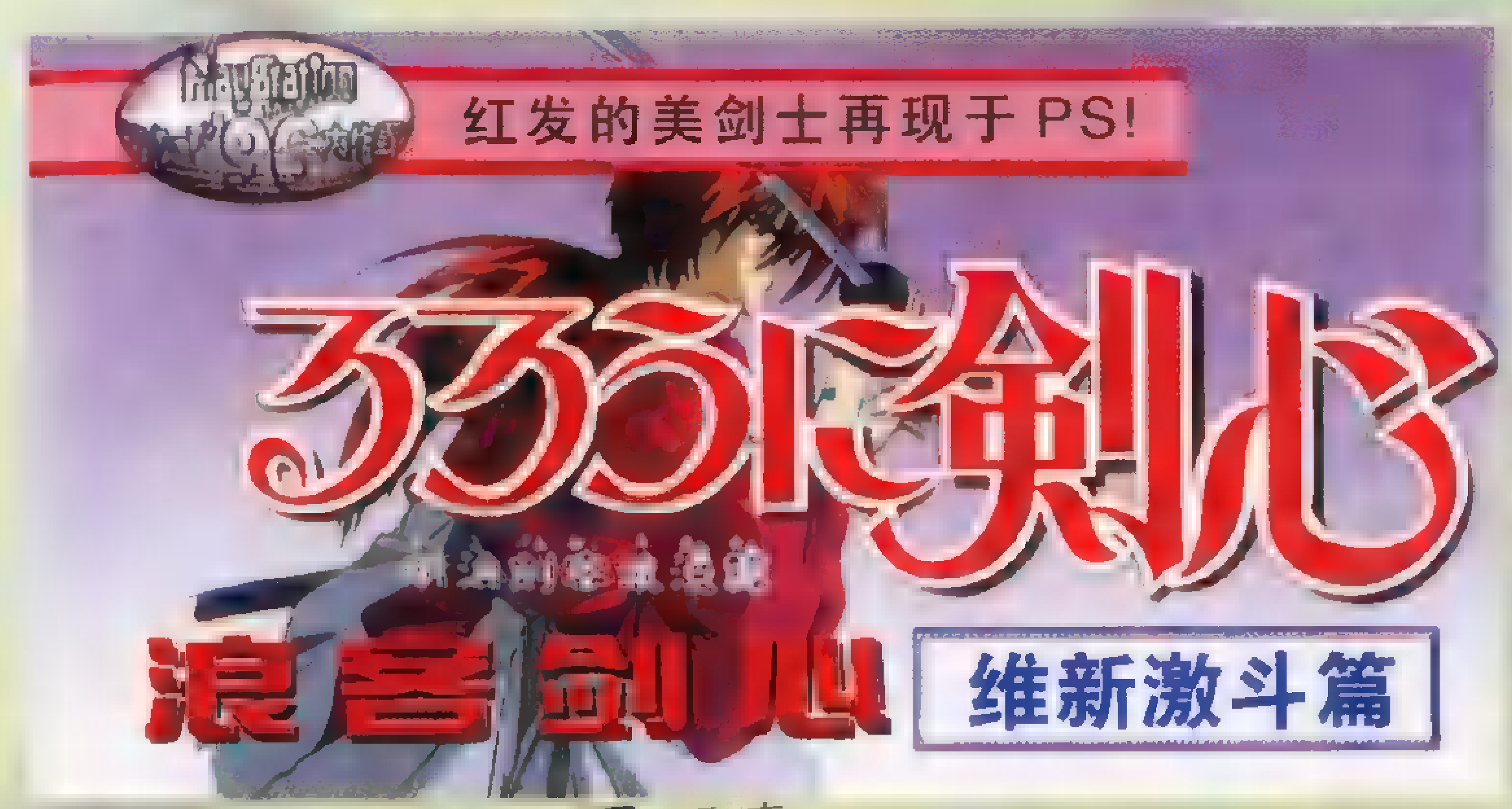

战斗开始，将对手KO。




每位人物有6件宝物，共计48件。



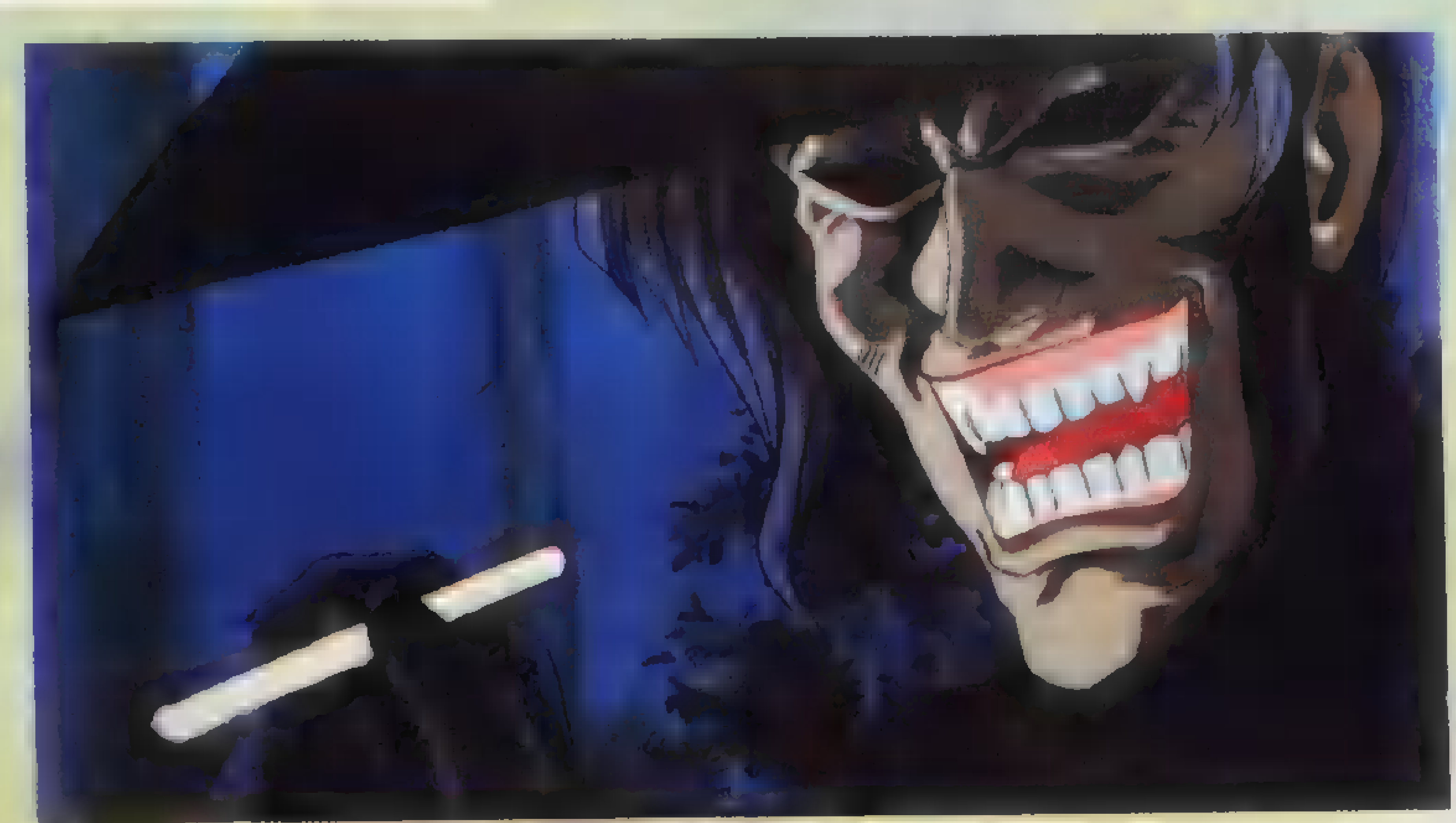
机种：PS　类型：ACT　厂商：SCE
媒体：CD-ROM




最近的格斗游戏真是多呀，这回为大家献上的是根据曾在《周刊少年JUMP》上连载的著名漫画《浪客剑心》改编而成的同名3D对战GAME。本作在故事情节方面基本忠于原著，许多漫画迷们所熟悉的情节在游戏过程中也会得到生动的再现。战斗系统则是大名鼎鼎的ZOOM设计制作，那种刀光剑影的感觉应该不会令玩者失望。



主角绯村剑心，虽然是用POLYGON制作但仍可看出其丰富的表情。



暗杀者鹅堂刃卫，恐怖的家伙。



刃卫是“二阶堂平法”的传人，他与剑心谁更厉害呢？



刃卫VS左之助，展现了原著中的战斗场面。



剑心长剑横扫，左之助则灵巧的闪避。




相乐左之助VS绯村剑心。



手持斩马刀的相乐左之助，也是颇受喜爱的人物。

龙卷闪，华丽的剑技！



# 失落的古代文明

# VANDAL HEARTS

| 机种:PS | 类型:S·RPG | 厂商:KONAMI |
|---|---|---|
| 媒体:CD-ROM | | |

**故事背景**

《VENDAL HEARTS》的故事是源自サステガリア大陆，在大陆中央部分是神圣アッシヤー王朝。不过，这个有千年历史的王国已不复当日的繁荣，王候贵族非常的颓废，过着纸醉金迷的生活。

终于有一天，人民在贤者アナス的领导下开始组织解放军，发动"革命战争"。最后，终于将这个腐败的王国推翻了。

之后，革命军便开始组织大陆上的首个"议会"，创立了一个共和制国家——イシュタリア，但无可争议的政府领导人アナス却在此时飘然离去，至今仍没有他的消息。

15年后，一场新动乱的阴云再次笼罩在共和国的上空……

## 第一章 动乱之预感



アッシュ·ランバート，本游戏的主人公，职业是ヒーロー。

### BATTLE 01 贼之谷

胜利条件：将ブー打败

失败条件：アッシュ死亡

此战一上来就被山贼四面包围，不过不用担心，已方的LEVEL比敌人要高，战斗时要先干掉弓兵，然后便可轻松打败敌人。

### BATTLE 02 ドブル地区

胜利条件:部队全员到达教会门前

失败条件:アッシュ死亡

此战中敌人较弱，在吊桥旁有开关放吊桥，对岸有两个弓兵

### BATTLE 03 王宫遗迹

胜利条件:将所有敌人消灭

失败条件:アッシュ死亡

在这战之中，所有的敌人都是"甲"系的石头巨人，攻击力较高，所以要逐一击破。当所有敌人都消灭后，エリナ便会出现，在对话中选择"好吧"(いいたうラ)，她会成为同伴，而追随她的ホルクス也会加入。

### BATTLE 04 ライン大桥

胜利条件:将所有敌人消灭

失败条件:アッシュ死亡

在这场战斗中必须注意的，每一个回合开始，桥都要崩塌一段，因此每个回合每个人都要向前前进，不过在第3回合会出现一个神秘的女箭手，她会在南面的岸上帮助我军。

### BATTLE 05 死之砂丘

胜利条件:将怪物的本体消灭

失败条件:アッシュ死亡

在上一BATTLE中出现的神秘的女箭手叫"リーン"，在问答中选"那么便靠你了"(ああ，ようく赖む)她便会加入。

到达砂丘，出现一只巨大蚂蚁(算是BOSS级的人物)，这个大蚂蚁有很多手臂，不过手臂的HP极低，无论谁一击就死，但它会无限再生，注意如被手臂击中，很可能会麻痹，所以要尽快打击本体，本体被干掉后便可过关。

### BATTLE 06 ガダル海

胜利条件:将レッドラム打倒

失败条件:アッシュ死亡

アッシュ等人在海上航行时被海盗所劫，所以此战在船上进行，海盗上船唯一的路是两个入口，你只须在每一口站一名防御力高的人，海盗便上不了船了，然后再逐一消灭。

最后要对付那个"レッドラム"，由于他是"甲"系，所以魔法攻击会对他有较大杀伤力。

## 第二章 野心与疯狂之岛

### BATTLE 07 ユース村

胜利条件:将所有邪恶石像破坏

失败条件:アッシュ死亡/村民全部死亡

此役中所有村民被石像所控，所以会向アッシュ等人攻击，以笔者之见用麻痹魔法让一个村民麻痹，这样他就不能动了，其他村民杀不杀就随你了，石像会远距离攻击魔法。

ホセ·カルパス，职业为弓箭手。

### BATTLE 08 イグドラ溪谷

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシュ死亡/トルメン死亡

这战中，トルメン，女魔道士サリア和弓箭手アモン会被敌人追杀，要想救他们必须先关水闸，再从河道前进救助三人。值得注意是トルメン三人应以防守为主，最好不要先向アッシュ等人前进，这样很容易被夹击。

### BATTLE 09 ルーの丘



ラドー·マークス，原本是出色的海员，职业是战士。

胜利条件：将所有敌人消灭

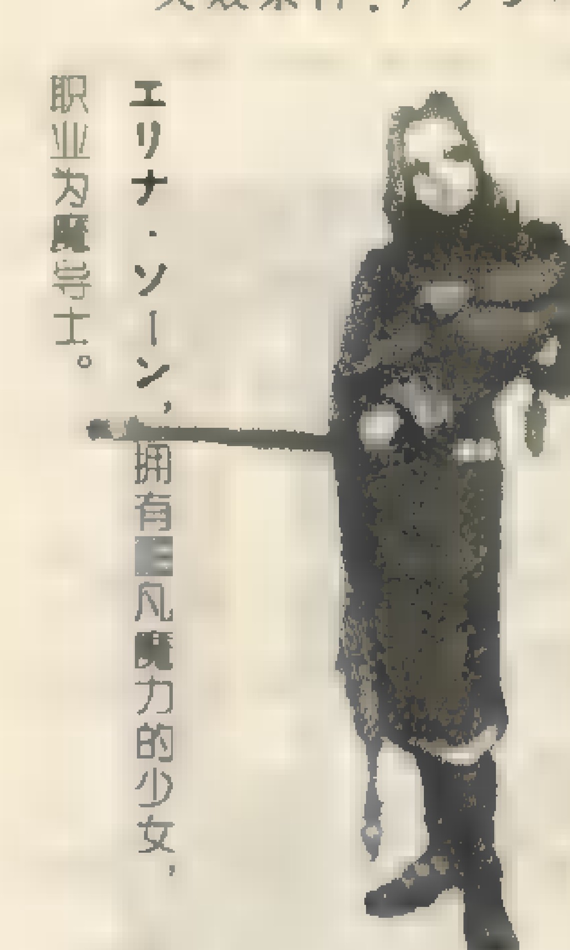
失败条件：アッシュ死亡

アッシュ等人出现在一个叫"悲鸣之丘"的地方，这里非常凶险，因为到处都是有毒的沼泽，所以战斗中切不可停留在沼泽中，否则便会中毒。开始敌人分南北两方进攻，所以リーン和キース留在后方，待敌人伏兵出现。这战中アッシュ要与キース会合，以免力量分散，敌人的弓箭手是最大威胁，应早除去。

BATTLE 10 城塞遗迹入口

胜利条件：全部队员到达城塞入口之前

失败条件：アッシュ死亡



エリナ·ソーン，拥有■凡魔力的少女，职业为魔导士。

要想上城只有依靠两部升降机，而两部升降机是此上彼下，就是说，一部上去另一部就会下来，所以应分为人数相等的两队。城上的弓兵最令人头痛，所以要尽快上城干掉弓箭手，然后便轻将其它的敌人消灭了。

BATTLE 12 城塞遗迹

胜利条件：6回合之内将敌人全部消灭。

失败条件：アッシュ死亡/超过6回合仍未能完成任务。

这一战可以说非常的容易，但要注意的是敌人是尽可能躲你，不可采用守株待兔的方法。因为敌人会向东北和西北角跑，所以应兵分两路将敌人堵死在角落里。

## 第三章 逃往明日

BATTLE 13 叹きの台地

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシュ死亡

在アッシュ、ベラスコ将军、サリア和ラドー被魔法旋卷到了一个神秘的世界，而且还遇到了一些像火一样的敌人。由于敌人实力较弱，所以过关非常轻松。

BATTLE 14 叹きの台地

胜利条件：守护魔法塔到第5回合

失败条件：アッシュ死亡/魔法塔全灭



アモン·ミゲル，智勇的年轻人，职业为弓箭手。

在上一战结束后，会出现一个怪男子，在さい果ての町的酒吧了解到他原来是伟大的大魔道士サムデラ。为了回到原来世界，アッシュ等人要守护魔法阵上的魔法塔，此时サムデラ也加入了。此战的方法是众人坚守一塔。

BATTLE 15 ラスタ村

胜利条件：让敌人全消灭

失败条件：アッシュ死亡

此战的敌人实力高出意料之外，敌人首次出现魔道士，アッシュ等人更是被左右夹击。要充分利用魔法和地型来攻击敌人。

BATTLE16 バジルの关所

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシュ死亡

这次是要攻打的是要塞监狱。在攻打监狱前，要先过一道关卡。在对付敌人时仍是敌人的弓兵是最大“劲敌”，另外魔道士也较难对付，所以最好将已方弓兵，送上高台，这样就轻松多了。

BATTLE 17 リト街道

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシュ死亡/敌人走到版图两侧。

キース·バルドー，智勇双全的人物，职业是士兵（ソルジャー）。

当アッシュ来到“リト街道”时，众人决定在街道两旁树林中隐藏起来，然后在适当的时候突击敌人，最适当的时候是第4或第5回合出击。在出击时要以魔法攻击为主，当大量削去敌人HP后，再用物理攻击将之消灭。

BATTLE18 要塞刑务所

胜利条件：将敌人全消灭

失败条件：キース死亡

在情节开始便有一个名叫“ゲニウス”的男子加人，在这关已方只有キース、エリナ、アモン和ゲニウス四人，而敌却是防守力惊人的“甲”系敌人，直接攻击对敌人效果不大，建议先用麻痹魔法，然后便可放心斩杀。

BATTLE 19 要塞刑务所

胜利条件：打倒ダムドス

失败条件：キース死亡

当笔者到达此关时，差点被吓死，因为キース四人被围在四周是墙的广场中，而且还上不了围墙，在墙上的三名狙击手和一个魔道士可以一个回合就灭一人，加上广场中的几个敌人，怎么看怎么没指望胜。但在第2回合，アッシュ将率众人出现在城墙上，所以キース一定要支持到援兵的到达。

## 第四章 霸道的继承者

BATTLE 20 カノースの町

胜利条件：全部队员到达村的出口

失败条件：アッシュ死亡



サリア·ラーナ，开■的女孩，职业是僧侣。

这一战非同小可，敌人竟派出了最厉害的“四天王”。这战由于敌人太强，所以众人都要保护アッシュ一人，不死人几乎不可能。（笔者起先想将敌全消灭，最后差点被敌人全灭）战斗开始先用木箱挡住一部分敌人，另外还要用几个人分散敌人注意力，其他人保护アッシュ到达村口。

BATTLE 21 マサイ大森林

胜利条件：将所有怪物消灭

失败条件：アッシュ死亡

为了到达下一个目的地贸易都市ケラチ，一定要经过这个大森林。在这场战斗中敌人只有两种，一种是近身攻击的，一种则是远程攻击的，由于敌人的地型处在高处，所以“弓”系怪物颇为厉害，应先行剪除。

BATTLE 22 旧市街の仓库

胜利条件：将所有敌人消灭

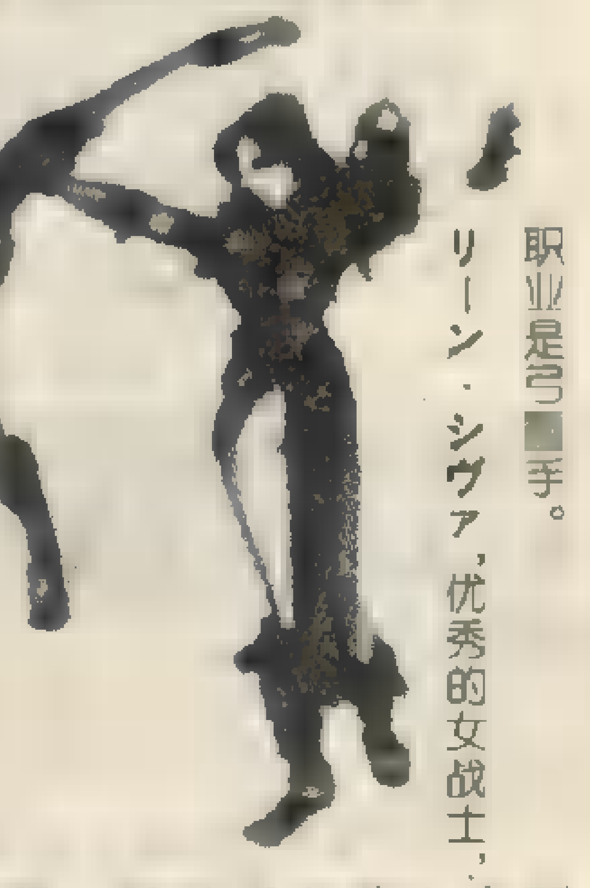
失败条件：アッシュ死亡

为了得到“王家之指轮”的情报，众人来到情报中的地点时，发现这是一个陷井，敌人分布在四个角落，四个“弓”系敌人在平台上，所以要先攻下一个角落，再“以逸待劳”，引敌人“送死”。

BATTLE 23 魔动铁道站

胜利条件：将ダロス打倒

失败条件：アッシュ死亡/脱离战线



リーン·シヴァ，优秀的女战士，职业是弓■手。

这一战众人是在高速行驶的列车上作战，在这战中特别值得注意的是每2回合便会脱掉一节车箱，所以众人每个回合都要向前冲，由于敌人较弱，所以不必耽心会不会死人，在通过3节车箱最后要全力打倒ダロス。

BATTLE 24 ダイン岩

胜利条件：在3回合之内破坏所有处刑装置

失败条件：アッシユ死亡/リーン死亡/超过3回合

要尽快将处刑装置破坏，飞兵是首要人选，因为飞兵移动不受地型限制。大范围的攻击魔法也是好办法，但千万不可把リーン也罩在魔法里，因为，魔法是可将リーン一击致死的，而结果自然是“作战失败”。

## 第五章 遗产

### BATTLE 25 ワルト湾

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシユ死亡

在上岸之前，アッシユ等人要与一些怪物交战，由于己方LEVEL较高，所以战斗比较轻松。战斗中应以弓兵为主力，另外可以用大范围魔法加上物理攻击便能轻易通关。另外战场中有两个宝箱，注意西边是宝箱怪，东边宝箱是要用木箱配合才可取到。

### BATTLE 26 山脉

ゲニウス・シュタインホフ，是一名机械师，职业为弓箭手。

胜利条件：将カーヅ打败

失败条件：アッシユ死亡

アッシユ等人在此处遇上四大天王中的两个人——ケイン和カーヅ，不过ケイン会离开。

アッシユ等人是腹背受敌，由于敌人位于高处，所以弓箭手是最大威胁，应早灭之，至于后方敌人，待他们都上桥后，只要一踩开关，他们便都会与桥一同炸掉。至于カーヅ，失去了手下后也就并不可怕了。



ドルメン・ガラン，颇受手下信赖的长官，职业是战士。

### BATTLE27 デスク平地

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシユ死亡

在此处共有三队敌人，其中两侧敌人较难对付，因此是攻击的重点，地图中的宝箱是个宝箱怪。

### BATTLE 28 灼热洞窟

胜利条件：将火龙击倒

失败条件：アッシユ死亡

在洞窟中，敌人实力并不很强。在作战开始时应先将北方的三个怪物消灭，至于其它怪物可用'以逸待劳"的方法，最后在与“火龙”决战时先取宝箱，宝箱内藏有一只“龙枪”。消灭了“火龙”便过关了。

### BATTLE 29 边境之村

胜利条件：将サビーニ击倒

失败条件：アッシユ死亡

这一战敌人非常多，而且LEVEL较高，所以应小心对付。アッシユ应与大部分人向前进，留少数人拖住后方敌人，最好后方留一个魔法师，因为后方敌人全是“甲”系，另外特别值得注意的是在第4回合时，ケイン会出现，而且还带有几个手下，不过打败他们并不困难。

### BATTLE 30 カロイ湖

胜利条件：リーナ成功到达神殿入口

失败条件：アッシユ死亡/リーナ死亡

在这关开始，アッシユ是看不到路的，只有リーナ每打开一个封印，才会出现一段路。而且每一段路都有几个敌人，这一关的难处在于已方可行动的地方很小，而且要保护リーナ，因为她是不由玩者控制的。至于敌人可轻而易举消灭。最后不要忘记还要去取宝箱，因为里面有贵重的道具。

## 第六章 愚者的墓碑铭

### BATTLE 31 ガイアス岩

胜利条件：将ケイン打败

失败条件：アッシユ死亡

这关是与“ケイン”的决战，场地分多个部分。如果你要有两个以上的弓箭手，那这关是简单之极，不过要特别注意的是当敌人前沿最后阵地被攻破，你用石球将石墙撞倒时，真正的战斗才刚刚开始，因为这时“ケイン”将变身，各项能力剧增，尤为可怕的是他的攻击魔法可攻击画面内的所有同伴，而且每人会扣去三分之一的HP。只有利用他恢复MP的空隙，才能接近并干掉他。

### BATTLE32 コバルタの丘

胜利条件：将所有敌人消灭

失败条件：アッシユ死亡

在山丘的一战，是非常容易的，因为你可以一上来就占领高处，占领有利地型，另外山上的几个石球也是敌人失败的重要原因。所以此关是让LEVEL低的同伴升LEVEL的时机。



ホルクス・ターナー，经验丰富的学者，职业是僧侣。

### BATTLE33 首都

胜利条件：将BOSS打倒

失败条件：アッシユ死亡

这关战斗比较困难，因为敌方的人员长短程攻击非常全面而且强力，最简单的过关办法就是直接打倒BOSS。

### BATTLE34(FINAL BATTLE) 大圣堂

胜利条件：将ドルフ打倒

失败条件：アッシユ死亡



サムデラ・ルース，传说中的人物，职业是魔导士。

终于到了最后一战，敌人的实力并不象想象中那么高，只要小心一些，消灭敌人并不困难。值得一提的是ドルフ，他会变一次身，成为黑暗天使（タコクエンジエル），可惜他弱得令笔者颇为吃惊，一个回合便可以将其击毙，连他的攻击方式都没有见过。

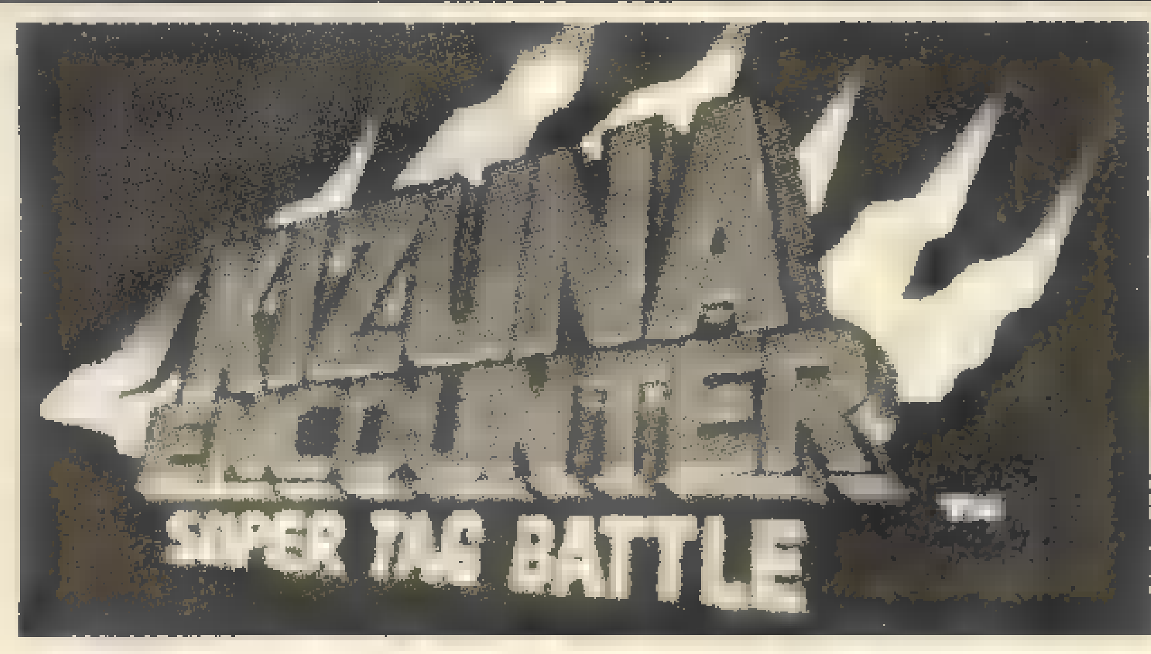
后记

本游戏难度较低，正确运用兵种相克会令你更快的通关。以笔者之见在转职时“弓”系最好还是转为“弓”系，因为他们实在太厉害了，游戏的音乐和情节也都属中等水平，但魔法非常漂亮而有气势，另外每一章之间及开头和结尾的CG动画也颇为华丽。总之，如果你刚刚玩过一些紧张，刺激，难度大的游戏，那么可以玩玩“VANDAL HEARTS”来调节一下！



贤者アレス，革命战争的领袖，迷一样的传奇人物。

文/程煜




# 风云默示录

机种:ARC.NEO.GEO 厂商:SNK 类型:对战 媒体:卡带,CD-ROM

责编:DRAGON

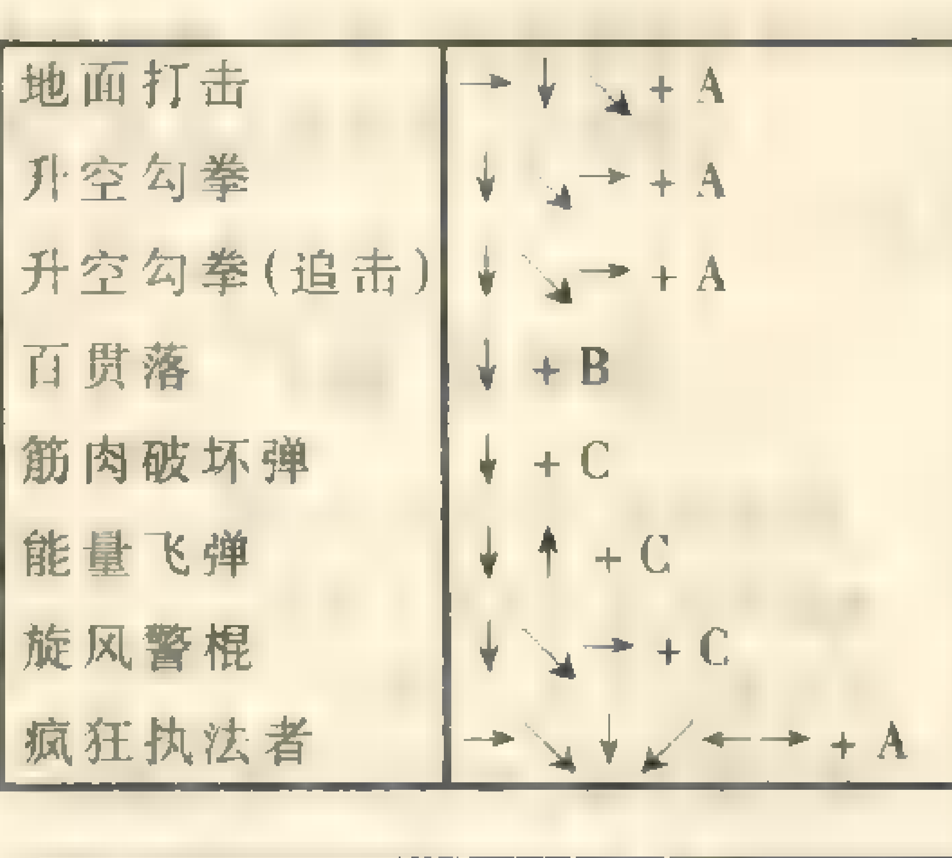


## 金瑞龙

| | |
|---|---|
| 飞闪斩 | ↓↑+C |
| 追飞闪斩 | (追击)↓+C |
| 断月脚 | ↓↙←+B |
| 飞袭脚 | 空中↓+B |
| 追飞袭脚 | 空中↓+B |
| 三连杀 | ↓↘→+C |
| 追三连杀 | ↓↘→+C |
| 凤凰脚 | →↘↓↙←→+A |



## GORDON



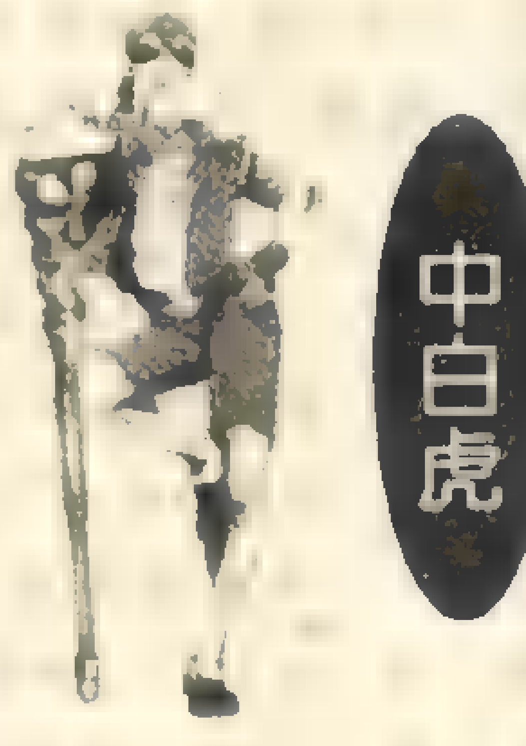
| | |
|---|---|
| 地面打击 | →↓↘+A |
| 升空勾拳 | ↓↘→+A |
| 升空勾拳(追击) | ↓↘→+A |
| 百贯落 | ↓+B |
| 筋肉破坏弹 | ↓+C |
| 能量飞弹 | ↓↑+C |
| 旋风警棍 | ↓↘→+C |
| 疯狂执法者 | →↘↓↙←→+A |



## ROSA



| | |
|---|---|
| 罗沙烈斩 | →↓↘+C |
| 罗沙烈斩(追击) | ↓↙←+C |
| 烈脚攻击 | ↓↙←+B |
| 烈脚攻击(追击A) | ↓↘→+B |
| 烈脚攻击(追击B) | ↓↙←+B |
| 惊绝突刺 | 空中↓+C |
| 惊绝突刺(追击) | ↓+C |
| 蜂尾毒刺 | →↓↙+C |
| 回转空踢 | 踏墙时←+B |
| 玫瑰剑光 | →↘↓↙←+C |
| 远程剑气 | ↓↘→+C |
| 胜利之晓 | →↘↓↙←→+A |

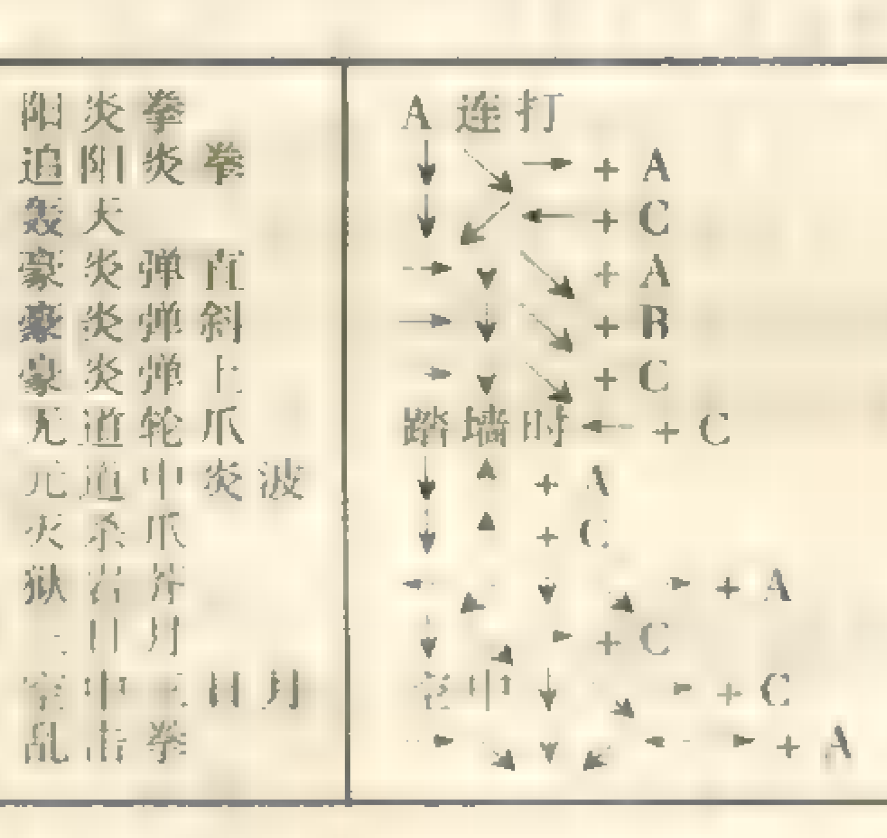


## 中白虎

| | |
|---|---|
| 白虎弹 | →↓↘+C |
| 千手打 | →↓↘+C |
| 气传玉 | ↓↙←+A |
| 追气传玉 | →+A |
| 紫炎龙 | →↘↓↙←+C |
| 珍炎 | ↓↘→+C |
| 变化 | →←→+C |
| 族炎 | 空中↓+C |
| 仙人发破 | →↘↓↙←→+A |



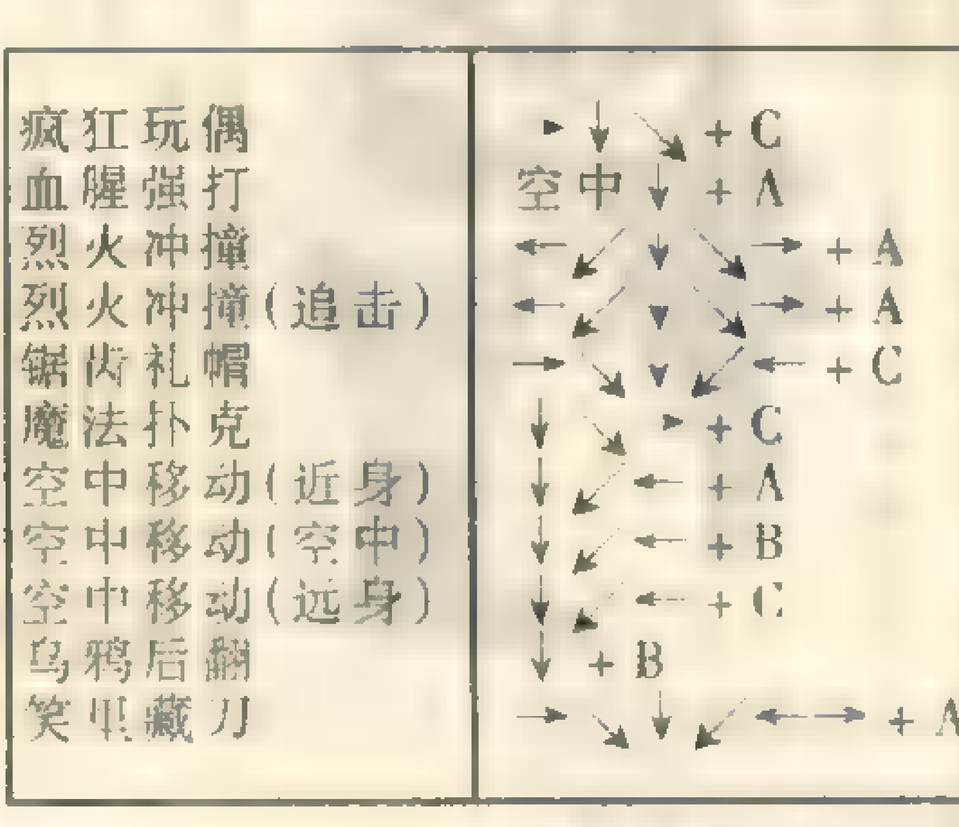
## GOZN



| | |
|---|---|
| 阳炎拳 | A连打 |
| 追阳炎拳 | ↓↘→+A |
| 轰天 | ↓↙←+C |
| 豪炎弹直 | →↓↘+A |
| 豪炎弹斜 | →↓↘+B |
| 豪炎弹上 | →↓↘+C |
| 无道轮爪 | 踏墙时←+C |
| 无道中炎波 | ↓↑+A |
| 灭杀爪 | ↓↑+C |
| 狱岩斧 | ←↙↓↘→+A |
| 三日月 | ↓↘→+C |
| 空中三日月 | 空中↓↘→+C |
| 乱击拳 | →↘↓↙←→+A |



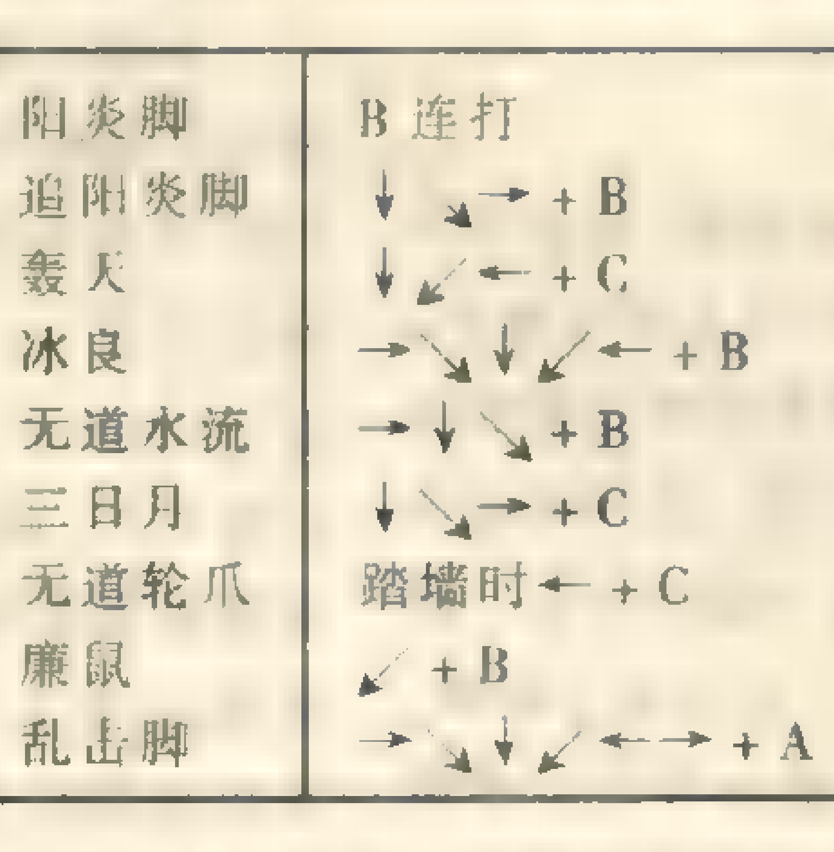
## JOKER



| | |
|---|---|
| 疯狂玩偶 | →↓↘+C |
| 血腥强打 | 空中↓+A |
| 烈火冲撞 | ←↙↓↘→+A |
| 烈火冲撞(追击) | ←↙↓↘→+A |
| 锯齿礼帽 | →↘↓↙←+C |
| 魔法扑克 | ↓↘→+C |
| 空中移动(近身) | ↓↙←+A |
| 空中移动(空中) | ↓↙←+B |
| 空中移动(远身) | ↓↙←+C |
| 乌鸦后翻 | ↓+B |
| 笑里藏刀 | →↘↓↙←→+A |



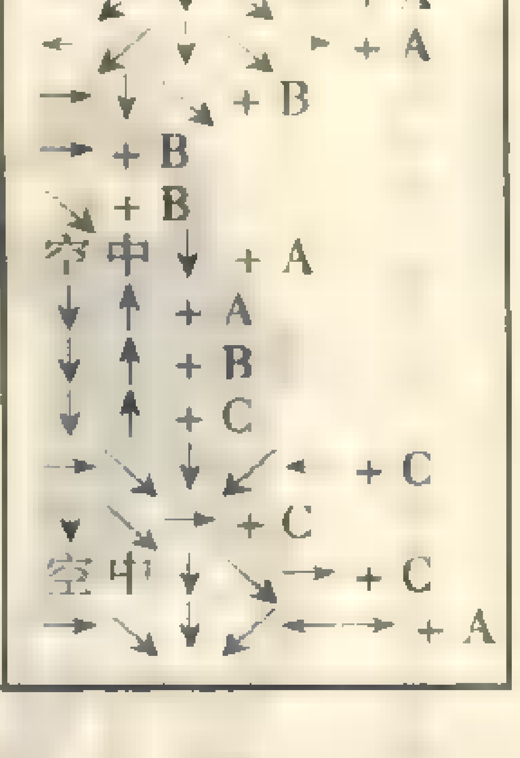
## MEZO



| | |
|---|---|
| 阳炎脚 | B连打 |
| 追阳炎脚 | ↓↘→+B |
| 轰天 | ↓↙←+C |
| 冰良 | →↘↓↙←+B |
| 无道水流 | →↓↘+B |
| 三日月 | ↓↘→+C |
| 无道轮爪 | 踏墙时←+C |
| 廉鼠 | ↙+B |
| 乱击脚 | →↘↓↙←→+A |



## 疾风



| | |
|---|---|
| 强斩 | ←↙↓↘→+A |
| 追强斩 | ←↙↓↘→+A |
| 飞天升王脚 | →↓↘+B |
| 追飞天升王脚(追击) | →+B |
| 追飞天升王脚(追击) | ↘+B |
| 烈杀 | 空中↓+A |
| 幻棍(横) | ↓↑+A |
| 幻棍(斜) | ↓↑+B |
| 幻棍(上) | ↓↑+C |
| 袭动飞棍 | →↘↓↙←+C |
| 飞棍投 | ↓↘→+C |
| 空中飞棍 | 空中↓↘→+C |
| 乱舞 | →↘↓↙←→+A |



## 影·狮子王

| | |
|---|---|
| 梦魔 | ←↙↓↘→+A |
| 梦魔(追击) | ↓+A |
| 野兽拳击 | ↓↙←+A |
| 沉默风暴 | →↘↓↙←+C |
| 天神制裁 | ↓↑+C |
| 大地击打 | ↓↘→+C |
| 暴烈勾拳 | →↓↘+A |
| 王者闪光拳 | →↘↓↙←→+A |



## EAGLE

| | |
|---|---|
| 美式斩杀 | 空中↓+B |
| 闪光之翼 | →↓↘+B |
| 闪光之翼(追击) | ↘+B |
| 正面攻击 | ←↙↓↘→+A |
| 正面攻击(追击) | ←↙↓↘→+A |
| 疾驱体当 | ↓↙←+C |
| 斧头爆弹 | ↓↘→+C |
| 斧头爆披 | 空中↓↘→+C |
| 空中飞斧 | 踏墙时←+A |
| 飞鹰特别技 | →↘↓↙←→+A |

# 王者之书
## 番外篇
### ~新年特别报导

文/BLUE




自从本游戏公布以来就受到广大PS玩家的关注，它那完全不同于一般格斗GAME的全新系统让人既感困惑，又觉兴奋，这次我们终于得到了本作的最新资料，其操作方法将在本文中完全公开。这样我们可以先来预习一下，为将来的格斗之路奠定基础。

## 迥异以往的移动系统

### 移动类型
### 鸣镜心当流

本作的特征之一就是可在广大的地域内移动，这方面倒没什么特殊复杂的操作，基本上延用多数格斗GAME通用的方向键，具体是右=前进，左=后退，上=向画面里侧移动，下=向画面外侧移动（以玩者在左侧为准，以下同）。



◀这就是在本游戏中新增加的移动系统，与以往的3D格斗游戏有明显的不同，只有善加利用才可获胜。

### 特殊移动

除了上面所述的通常移动外，本作还加入了快速踏步及跑动等等特殊移动方法。

**●快速踏步移动**

向前或后的快速挫步几乎已成为近来格斗GAME的常识，本作也有类似的设定。其方法是向同一方向连续按两次，与其他游戏不同的是本作是可向画面里侧或外侧快速踏步的。

◀在后退之后发现了敌人的破绽，那就可举刀劈去，看来对手已无处藏身了。

▶辰美向后快速退去与敌人拉开距离，这样可以寻找机会攻击敌人，但这招在背后是竹林时也会有效吗？

**●跑动**

如果在快速踏步移动中，当第2次按下方向键时，若不放手便会转入向该方向的跑动。当然，假如向里侧及后方跑动时就会把后背卖给对方，造成破绽。

▲三十六计，走为上策，反正场地非常大，到了有利于自己的地方再反击吧。一味硬拼不过是匹夫之勇而已。

**●登高/下地**

本作中的场地是有高低段落差的，登上高处或下到平地也成为格斗技巧的一种。但往较高的位置爬时肯定会给对手以可乘之机。

▼利用地形的段落差登上高处来躲避敌人，但这样明显把背后卖给对方去打，自己欲反击而不能。

# 随架势而造成斩杀部位的不同

## 上段架势






▲这是摆上段的架势，刀举在头顶，按△键后便会一刀劈落，攻击的部位是对手的头顶。

## 下段架势







▲现在是下段的架势，刀会从下撩上，劈斩对手的身体。

## 鸣镜心当流

### 攻击类型

●架势

本作是有上、中、下三段不同架势的，要切换架势就要利用R1、R2键，因此它们又被称为「重心移动键」，按R1架势会向上走，R2则向下。



▲利用R1来调整架势，连续按■次该键，图中人物便会立刻摆出上段架势。

●上中下攻击

攻击是靠△、○、✕键，它们各自对应上、中、下攻击，这中间还可产生向上或下的变向攻击，如：刀在下时，按上段攻击键就会变成向上方的攻击。



▲给予对手出手意料的一击。

## 打刀的基本斩突型

●基本技

| 架势 | 按键 | 技名 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 上段 | △ | 真直斩 | 从上至下劈落 |
| 上段 | ○ | 袈裟斩 | 从对手的肩部到身体斜向斩落 |
| 上段 | ✕ | 回转足切 | 利用回转的力量斩杀对手 |
| 中段 | △ | 真直斩 | 从上至下劈落 |
| 中段 | ○ | 袈裟斩 | 从对手的肩部到身体斜向斩落 |
| 中段 | ✕ | 膝斩 | 打击对手的膝部和脚部，令其行动力受阻 |
| 下段 | △ | 真直斩 | 从上至下劈落 |
| 下段 | ○ | 胴切 | 反手刺击对手 |
| 下段 | ✕ | 回转斩 | 利用回转的力量打击对手 |

●踏进技

| 架势 | 按键 | 技名 |
|---|---|---|
| 上段 | ↓△ | 踏步真直斩 |
| 上段 | ↓○ | 踏步袈裟斩 |
| 上段 | ↓✕ | 踏步回转足切 |
| 中段 | ↓△ | 踏步真直斩 |
| 中段 | ↓○ | 踏步袈裟斩 |
| 中段 | ↓✕ | 踏步膝斩 |
| 下段 | ↓△ | 踏步真直斩 |
| 下段 | ↓○ | 踏步胴切 |
| 下段 | ↓✕ | 踏步回转斩 |

踏步之后攻击的效果与基本技相同。

●反击技

| 架势 | 按键 | 技名 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 上段 | ↑✕ | 后退真直斩 | 向后退一步后，使出真直斩 |
| 中段 | ↑○ | 后退小手斩 | 向后退一步后，使出小手斩 |
| 下段 | ↑✕ | 后退回转斩 | 向后退一步后，使出回转斩 |

●打落技

| 架势 | 按键 | 技名 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 上段 | →○ | (左移动)胴斩 | 向■面里侧移动，使出胴斩 |
| 上段 | ←○ | (右移动)逆胴斩 | 向画面外侧移动，使出逆胴斩 |
| 中段 | →○ | (左移动)胴斩 | 向画面里侧移动，使出胴斩 |
| 中段 | ←○ | (右移动)逆胴斩 | 向画面外侧移动，使出逆胴斩 |
| 下段 | →✕ | (左移动)回转斩 | 向画面里侧移动，使出回转斩 |
| 下段 | ←✕ | (右移动)逆回转斩 | 向画面外侧移动，使出逆回转斩 |

# 完全没有复杂的操作！——

## 『Motion shift』系统登场

本作的指令技操作方法采用全新系统，它被称作『Motion shift（位置变换）』技，这种新技巧究竟是怎样的呢？

### 操作方面简单已极

在本作中即便使用大技，其操作也相当的简略。看一看下面的图便可明了，在输入→之后按R2键，接着按△键，类似于这样的操作适用于每个角色的身上。与以往的格斗GAME所关注的快速指令相似，掌握好人力的时间是最重要的。值得一提的是象『下蹲』和『跃』这种在其他GAME中简单的动作，在本作中操作指令反而变得复杂了，真怪！

◀嗨，御门冲上前去……

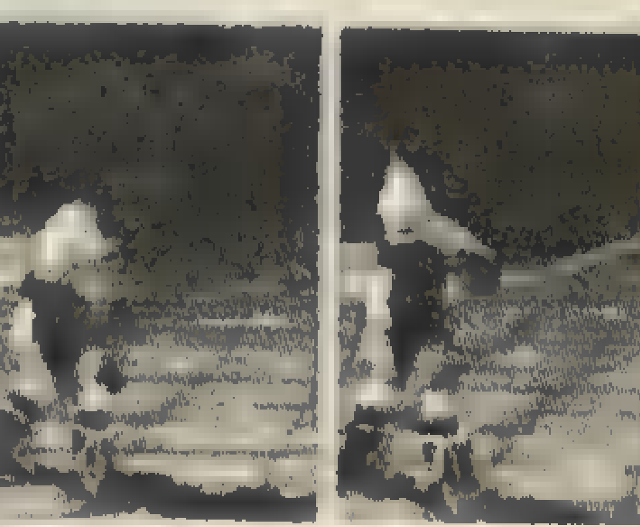
▶手起刀落，这招该怎么使出呢？

## Motion shift 技动作的派生

### 下蹲







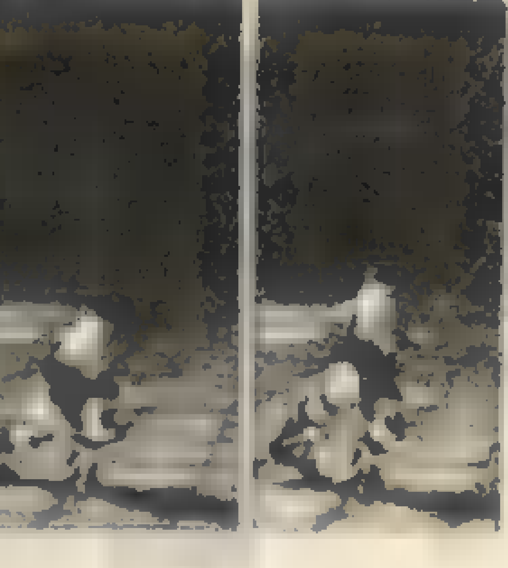
→ 下蹲是从按方向键→开始的。

**R2** 在使出前一个动作后，按R2键令重心下降。

**放开方向键** 这之后只要什么指令都不输入，即可恢复最初的架势。

### 兜割



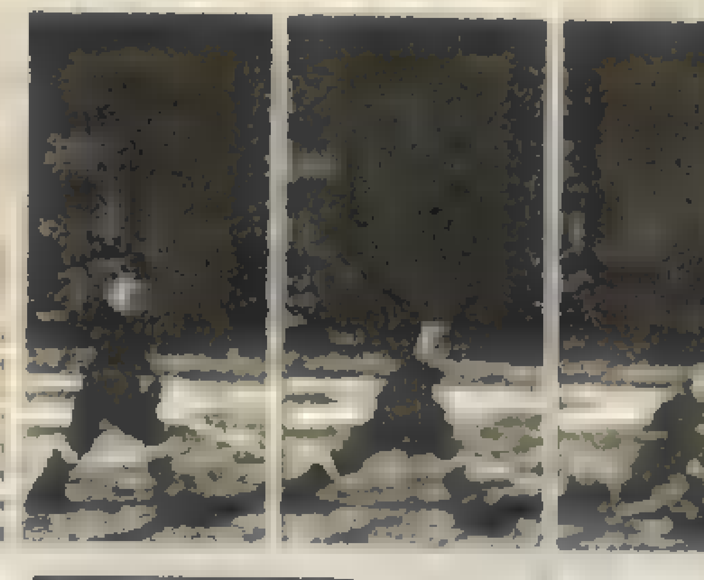




→ 此动作从向前踏步开始。

**R2** 重心降低，从曲膝开始准备动作。

**△** 曲膝蓄力后按△键展开上攻击，将所积蓄的力量一下子释放出来。

### 跳跃





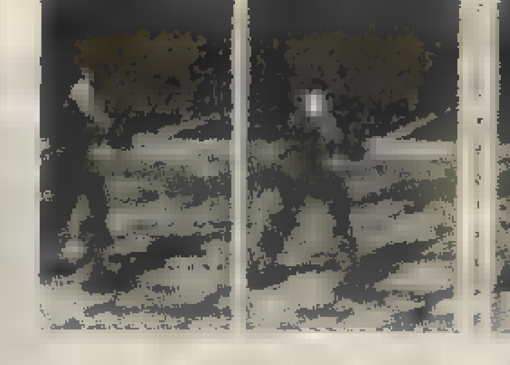

→ 仍然是先向前踏步。

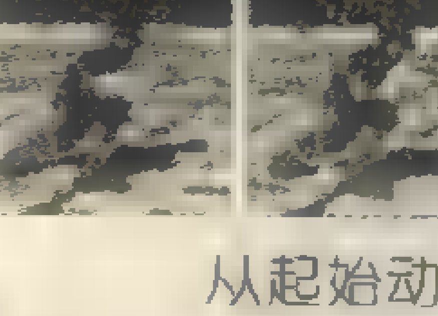
**R2** 这之后也要曲膝蓄力。

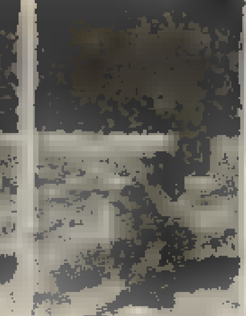
**R1** 基本上与真人要进行跳跃的过程相似，积蓄力量，然后脚尖点地，身子腾空跳起。

### 似我八











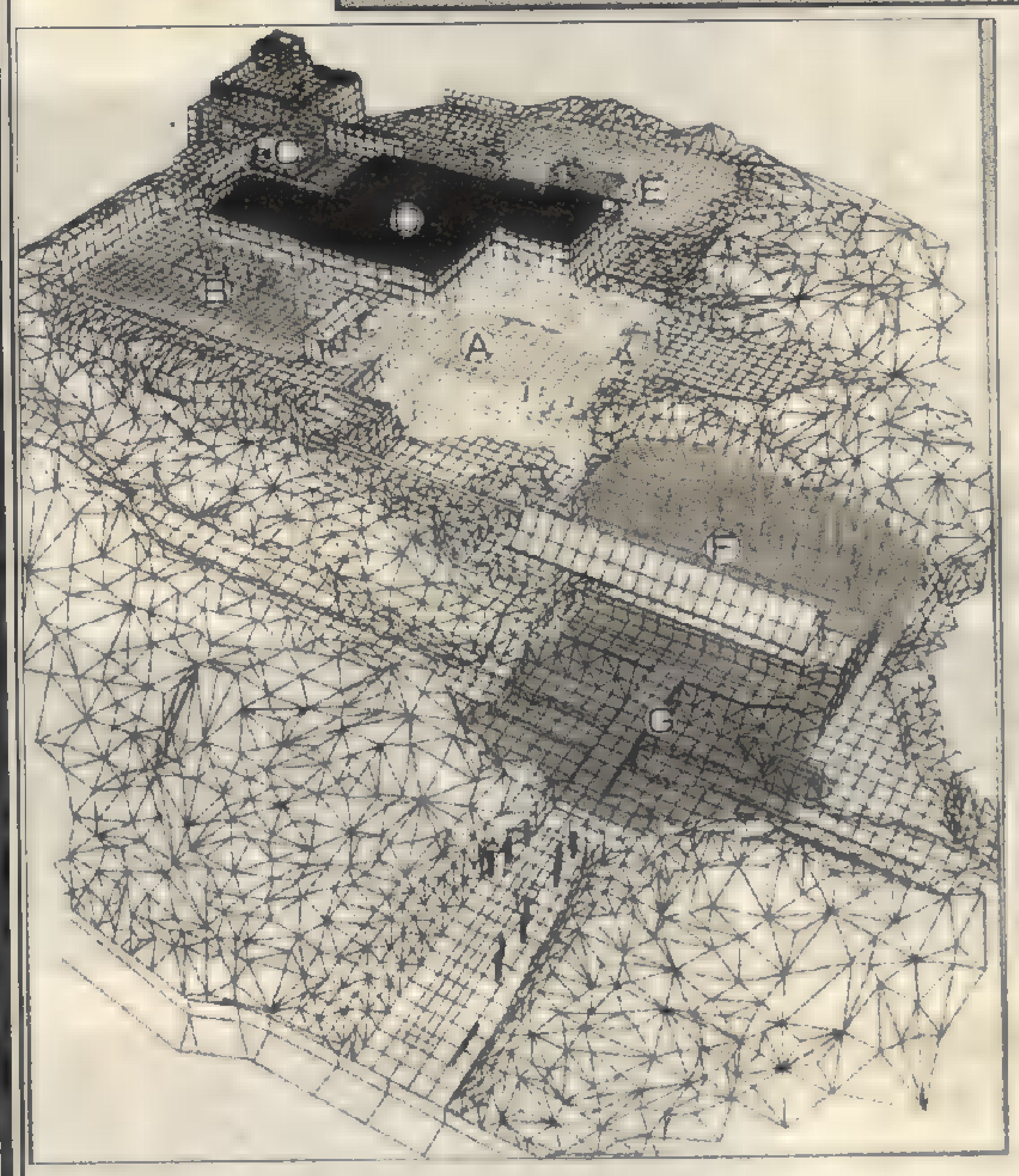

→ 先进行踏步的动作。

**R2** 这里与以上介绍的动作相同，但其后的演变却是多种多样的。

**×** 从起始动作你是判断不出接下来角色的意图的，所以我们也可称上为“伪技”，因为如果对手错将其认作“跳跃”等其他动作，那就可能遭到角色以其他按键组合出的技巧的痛击。

怎么样？真是个奇怪的系统吧！要想熟练的掌握这个游戏，恐怕真需要一段很长的时间呢。

# 阴阳之迷城的全貌大公开！


▲阴阳之迷城全貌图

**A. 追手门**

此处是迷城的大门，有类似城门洞的建物，在下面战斗行动会受到一定限制。



**B. 樱马场**


◀进入追手门便来到这个栽满樱树的场地，基本上是平地。

**C. 松之段**

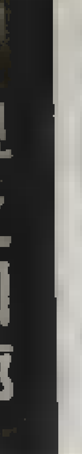

◀有着明显高低段落差，爬上跳下不小心就有被杀的危险。

**D. 栗积场迹**


◀除了一棵300年的老松树外主要都是平地。

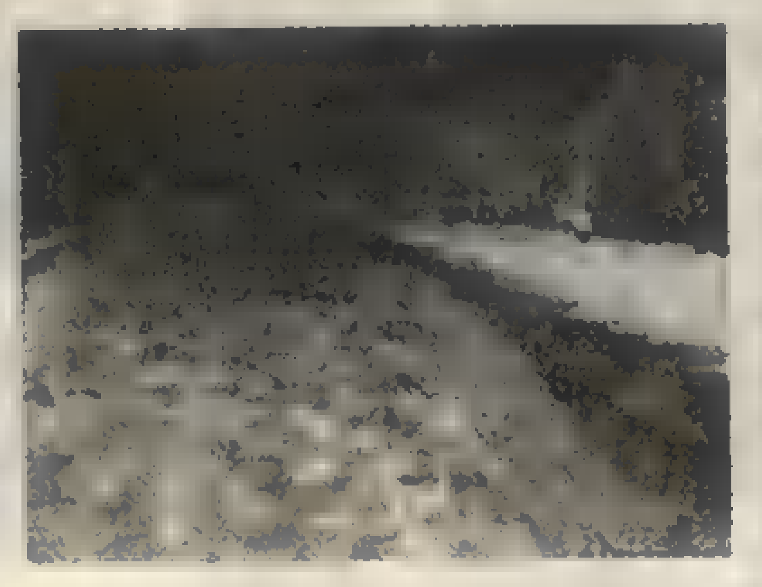
**E. 水镜堀**


◀中央有个广大的水池，可以跳到水中去厮杀，行动方面会受影响。


**F. 翠之回廊**


◀栽有一片竹林，可以利用这里作游击战，只要能灵巧的在竹间移动，便有取胜之机。

**G. 迷之桥**


◀此桥架在湍急的小河上，与水镜堀类似，这里可以下到河水中去，但因水流及颇多障碍物的关系，战斗局面将颇为复杂。

**后记**

终于把这个古怪的游戏介绍完了，至于其它详细情况我会在以后的《王者之书》中作进一步介绍。

## “王者之书”超新作速报

# “街头霸王”Ⅲ代登场！




受期待的2D格斗游戏《街头霸王Ⅲ》超华丽的画面终于公开了！在本作中除了隆和肯保留以外，其它的人物都是全新的，重量级的选手以及女子高中生忍者等等富于个性的人物一应俱全。

本次先作简要的报道，至于详情请各位读者阅读杂志下期本栏目。


▲隆和肯这对老对手从Ⅰ代一直打到Ⅲ代。


►在Ⅲ代中增加了防御敌人进攻的新系统，如果成功，敌人就会露出破绽。

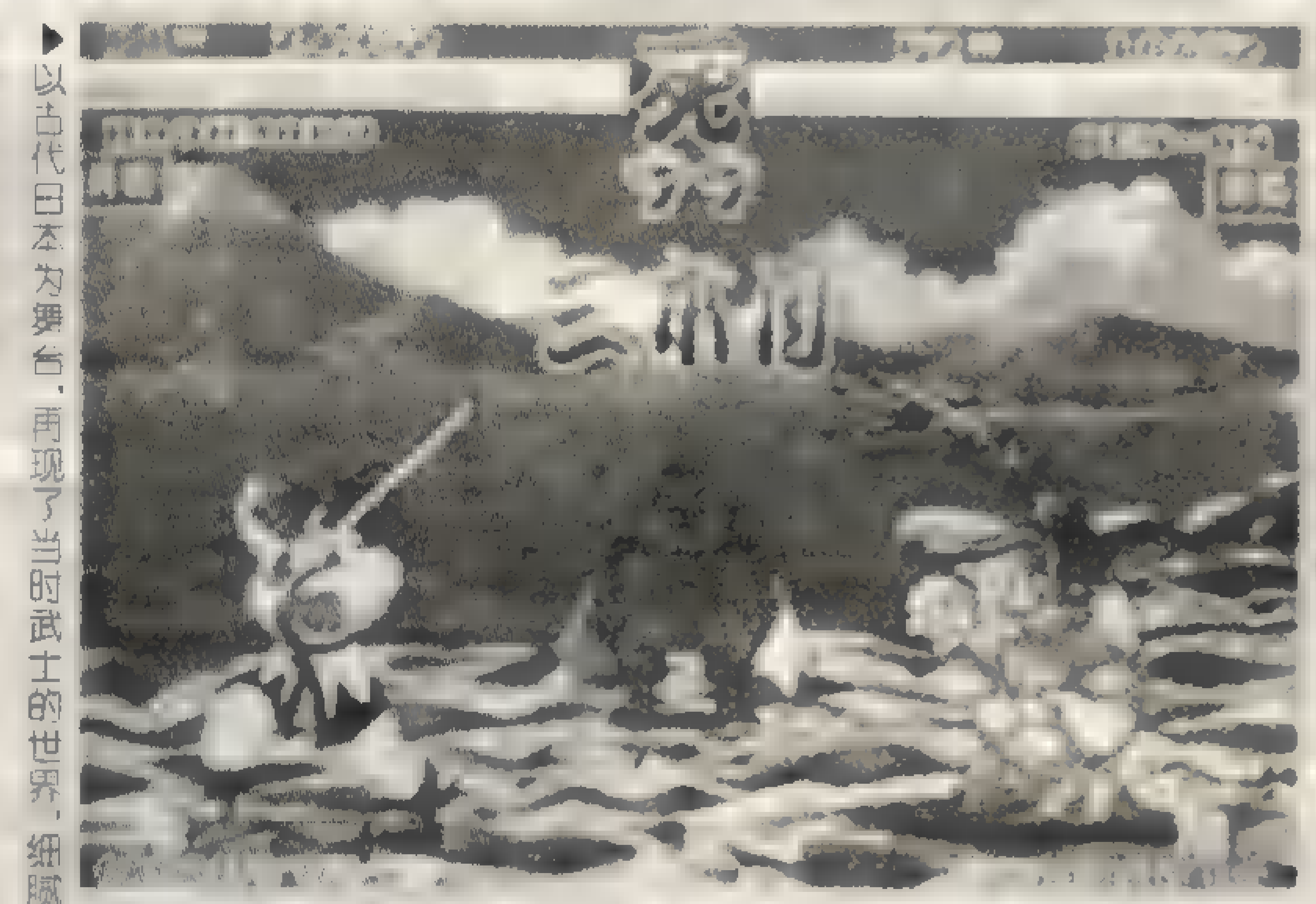
◀每个人物有3种超必杀技，在选人之后还要选择可使用的超必杀技。

# 《侍魂》纵横谈

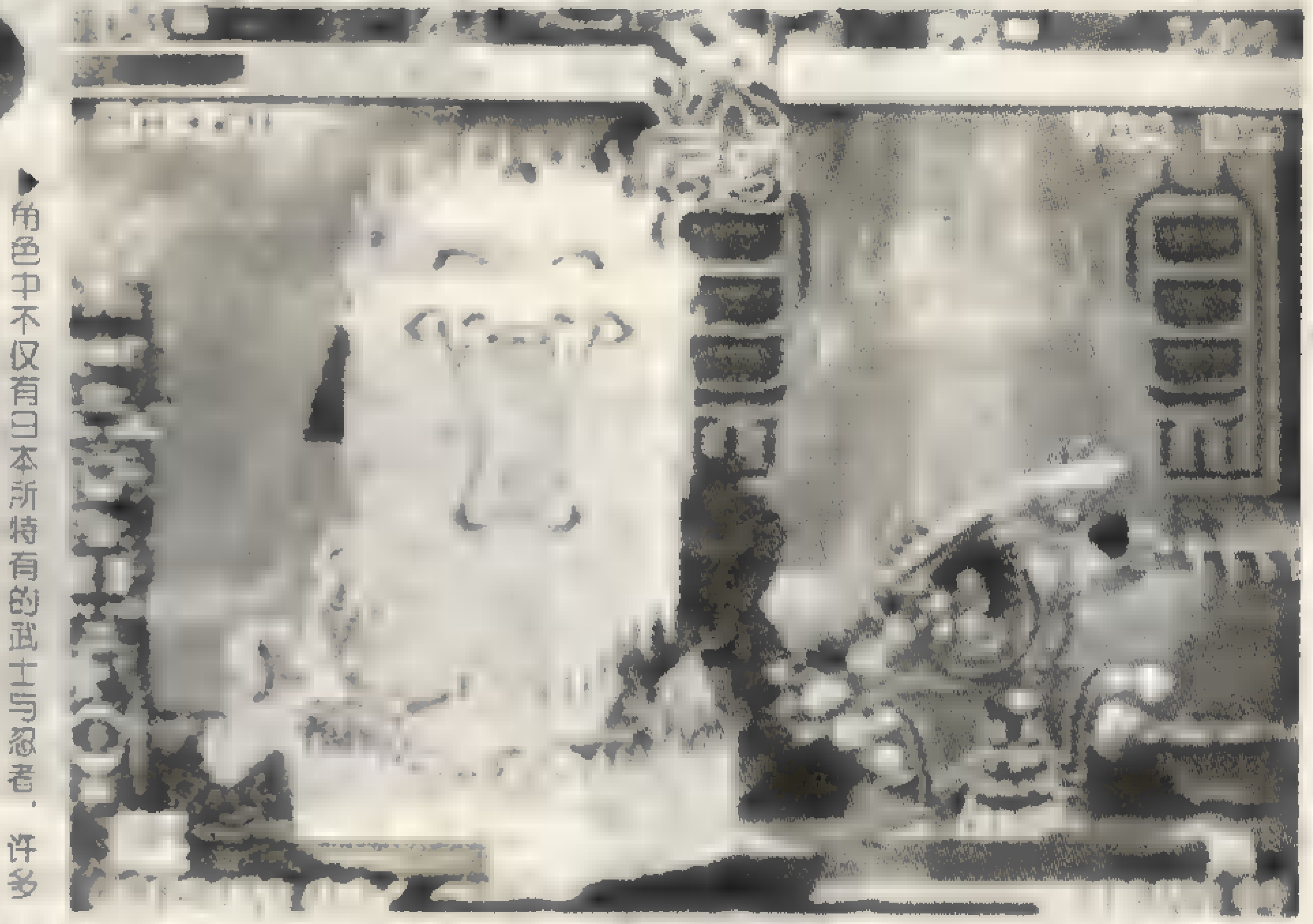
文/BLUE

从来没有哪个游戏能象《侍魂》这样富于民族特色，刀光剑影中所展现的古代武士世界令无数格斗迷神往不已。在 2D 格斗游戏中，除了《街霸》也只有它能够长胜不衰。它对战系统的完美自不必说，富于魅力的角色、音乐、以及诸多的周边产品同样是相当成功的。

## 游　戏



▶以古代日本为舞台，再现了当时武士的世界，细腻的演出非常受欢迎。



▶角色中不仅有日本所特有的武士与忍者，许多其他国家的战士也参加到战斗中。



◀也有象加尔福特这样特殊的角色，如果不能善用「忍犬相比，战斗就会很困难。



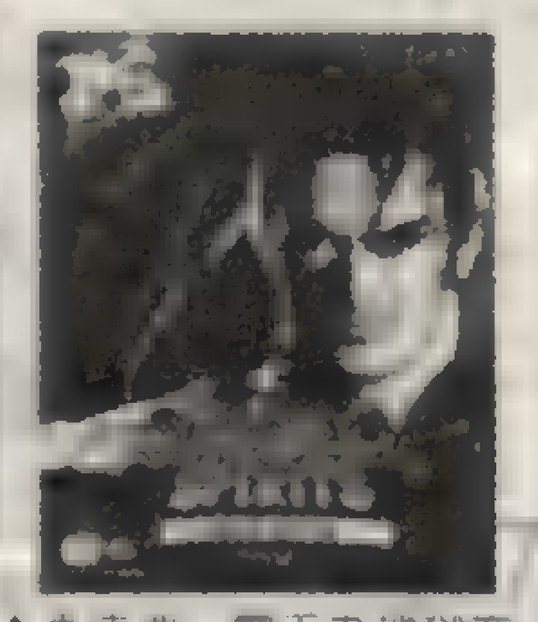
◀侍魂●NEO·GEO 卡带版●93年8月11日发卖●28000日元●利用武器来斩杀对手的独特感觉是本游戏的魅力所在。完成度极高的 BGM 与效果音以及广大的场地都有耳目一新的感觉。这是"侍魂"系列的第一作。●狂热度…★



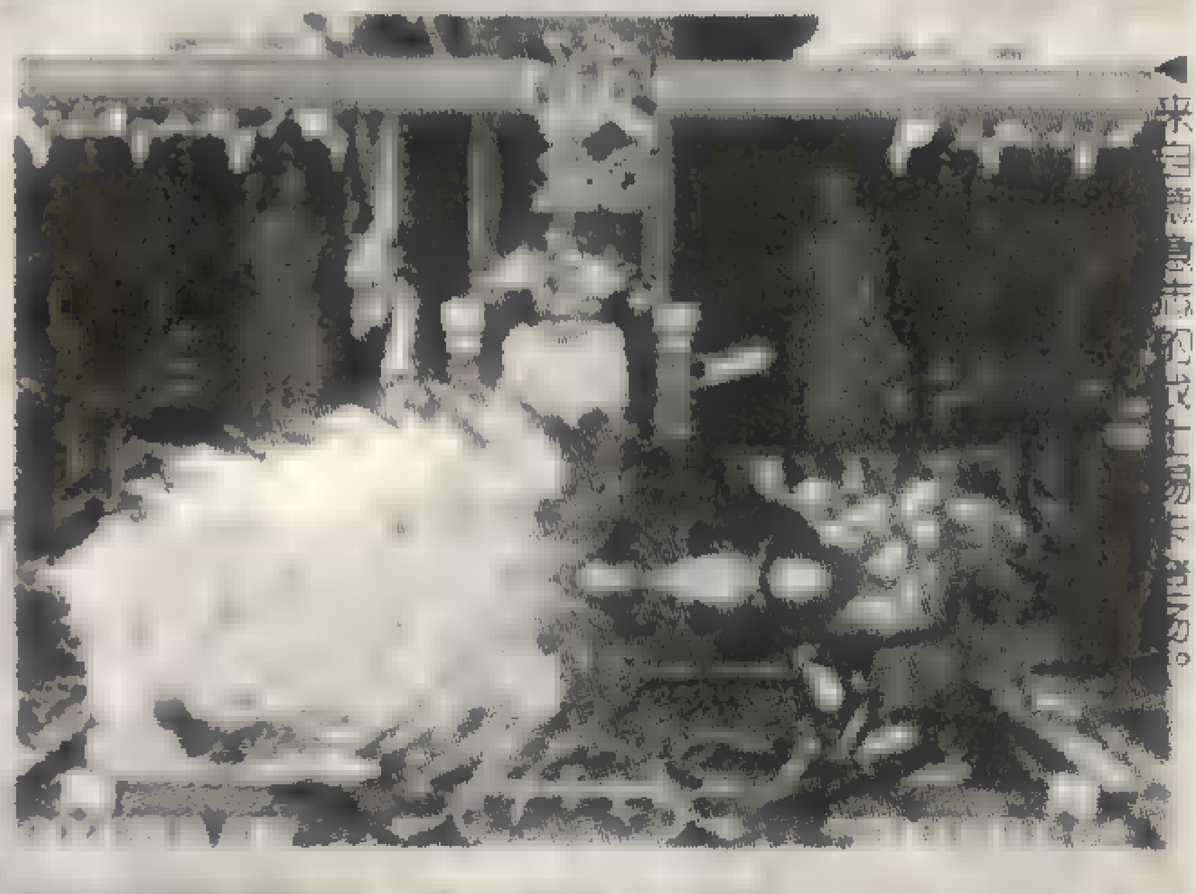
◀侍魂●NEO·GEO CD 版●93年9月9日发卖●7800日元●这是相对较为便宜的 CD 版，天草四郎时贞可以选用，这是 CD 版的乐趣之一。●狂热度…★★★



▶新角色中的娜姆娜姆由一叶丽子配音。



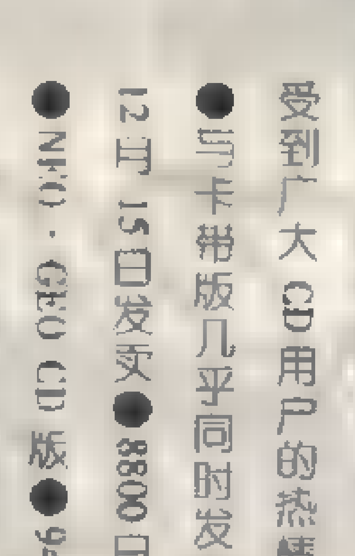
▲真侍魂～霸王丸地狱变●NEO·GEO 卡带版●94年12月2日发卖●29800日元●受期待的第二作，新系统的导入使本作更■有游戏性。●狂热度…★

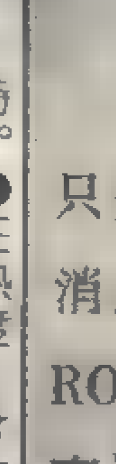


◀来自[illegible]的战士[illegible]。

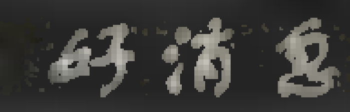


◀霸王丸的好对手花讽院和仲登场，故事性更强了。





◀真侍魂～霸王丸地狱变●NEO·GEO CD 版●94年12月15日发卖●8800日元●与卡带版几乎同时发卖，受到广大 CD 用户的热情支持。●狂热度…★★★

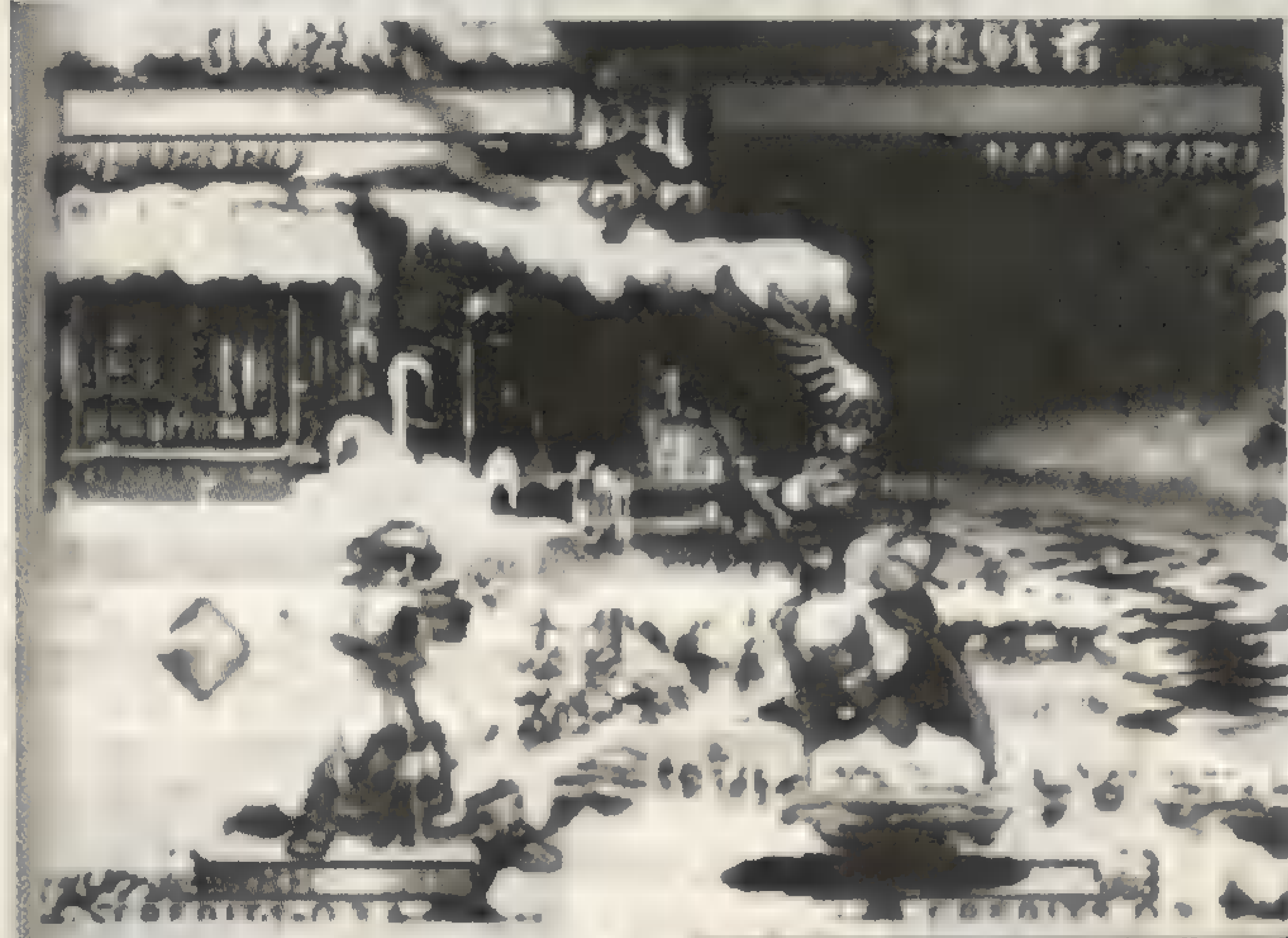


### 好消息

PS 玩家也能玩到上述两款游戏吗？

NEO·GEO 版的《侍魂》与《真侍魂》真的只是其独有吗？对于 PS 玩家终于有了一个好消息，上述两款游戏将被制作在一片 CD-ROM 中于来年发卖。暂定名为《侍魂剑客指南》，发售日是 97 年 2 月，5800 日元，终于又有机会再度体会这两款大作的魅力了！

## SAMURAI SPIRITS MUSEUM






▲在《真侍魂》中曾客串出演的娜可露露的妹妹莉姆露露参战了！

▶系统有了大幅度的改变，有判若两个游戏的感觉。



▶侍魂～斩红郎无双剑●NEO・GEO CD版●95年12月29日发卖●8800日元●系统上有了修罗与罗刹的区别，必杀■也因而迥异，与前作比难分优劣。●狂热度…★★★

▲侍魂～斩红■无双剑●NEO・GEO卡带版●95年12月1日发卖●32000日元●本作中除了《真侍魂》里的7人外，又加入了5个新人物，但颇受欢迎的柳生十兵卫却被删去了。●狂热度…★★



◀防御崩溃、见切技等的加入令战斗更加丰富多彩。

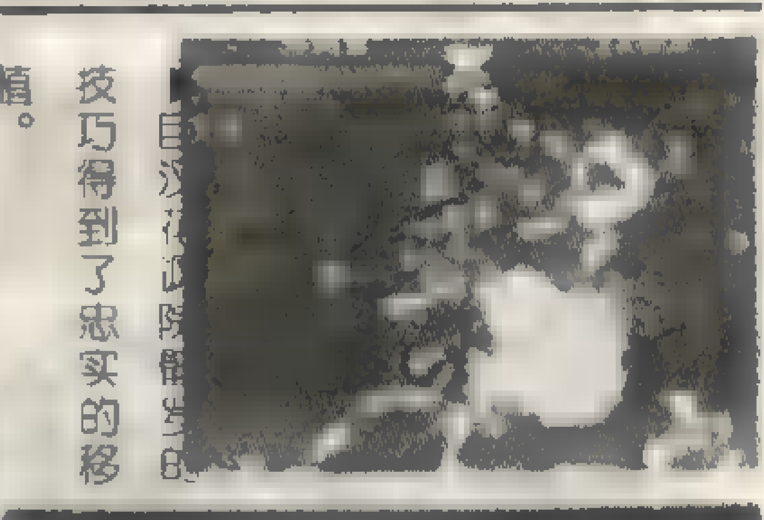




▲侍魂～斩红郎无双剑●PS版●96年8月30日发卖●5800日元●《斩红郎》在次世代机上登场，但感觉却未能体现原作。●狂热度…★★

◀为了所爱的人从黄泉国度■活的首斩破沙罗招术很诡异。



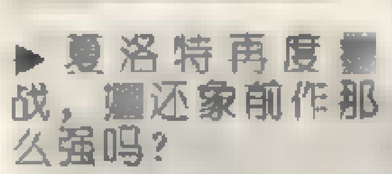


▶自[illegible]的技巧得到了忠实的移植。

▲侍魂～斩红郎无双剑●SS版●96年11月8日发卖●5800日元（对应扩张RAM卡）●因为利用了RAM卡所以比PS版有了更良好的手感，移植度也更高。●狂热度…★★

▶初次登场的绯雨闲丸非常受欢■，是很多人喜爱使用的角色。



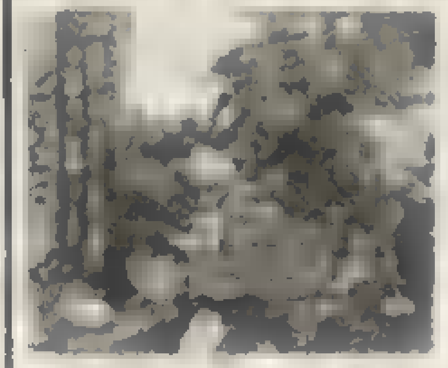


◀侍魂～天草降临●NEO・GEO卡带版●96年11月29日发卖●32000日元●对前作《斩红郎无双剑》作了改良和进化，可以使用的人数增加到了17人，仍然有修罗与罗刹的设定，所以你也可以将其视为有34人。●狂热度…★★

▶夏洛特再度■战，■还象前作那么强吗？

▼在此次的操作中加入了十四连斩，人物的血槽也变为2条。





◀真说侍魂～武士道列传●NEO・GEO CD版●97年■■卖●价格未定●这是SNK公司首次制作的RPG，故■■自《侍魂》与《真侍魂》，成功与否只有到发售才能知道。●狂热度…★★★



▶游戏中有许多的迷等待玩者去解开，其豪华■配音演■阵容也颇受注目。

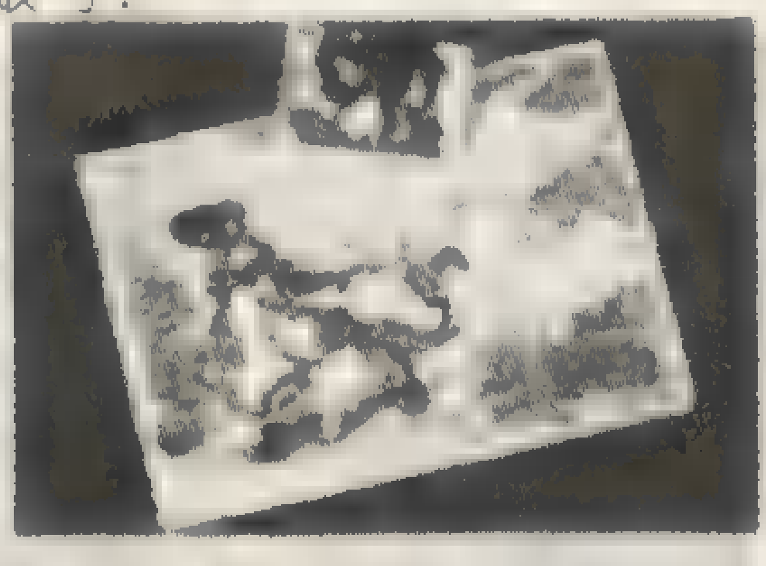


◀战斗中可以选择大家所熟悉的必杀技，有着与对战游戏相同的入力方法。

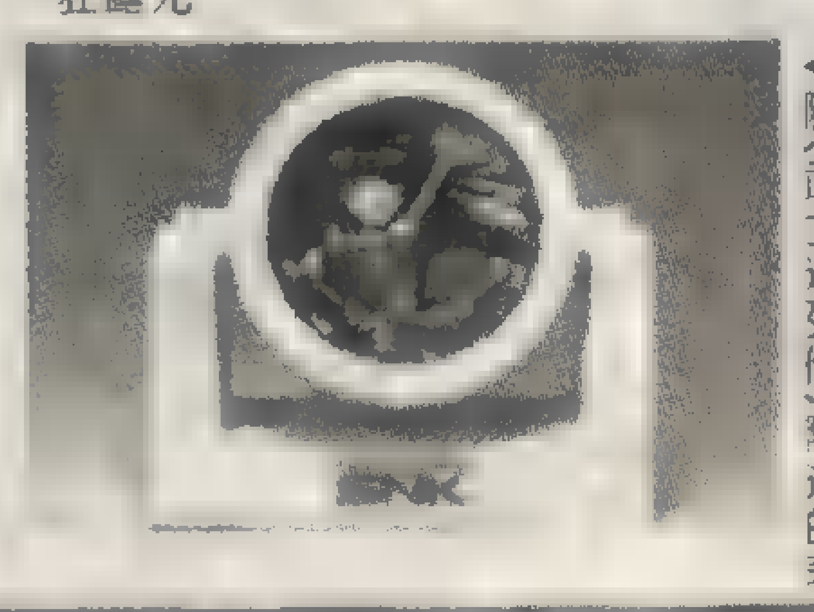
### 好消息

买软件附送周边商品

购买SS版的《斩红郎无双剑》就有机会获得电话卡；而购买《武士道列传》则有可■获得以娜可露露声音来报时的表。当然这些好东西只是在日本国内才有机会得到，对于我们国内的玩家就只有"望洋兴叹"了！



▶这就是SS版《斩红郎无双剑》附送的有娜可露露姐妹画像的电话卡。●狂热度…★★★★

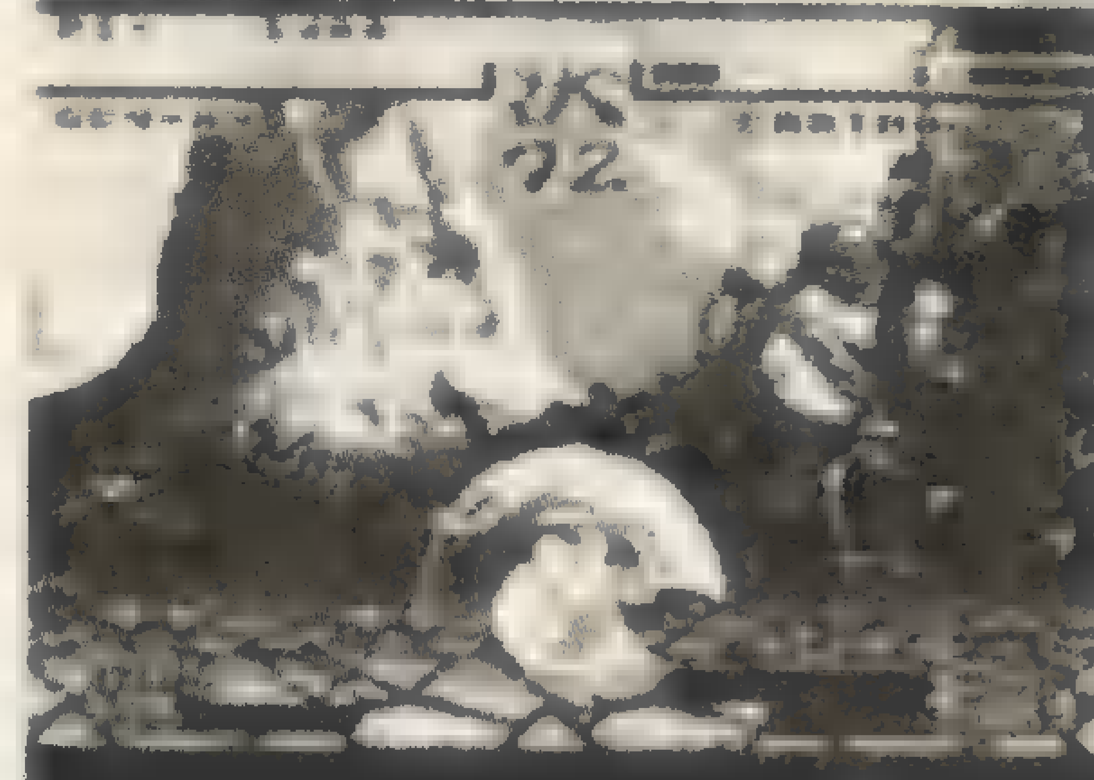


◀随《武士道列传》附送的表恐怕更令人着迷。●狂热度…★★★★★

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

## SAMURAI SPIRITS MUSEUM

### 游戏



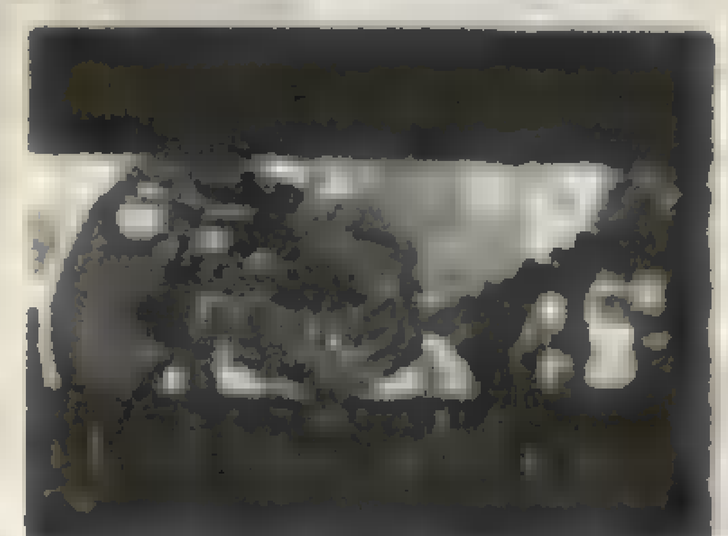
▼侍魂●SFC版●94年9月22日发卖●10900日元●由于硬体能力的■制本作是没的扩大缩小的，人物虽小但气氛却渲染得恰到好处。●狂热度…★★★



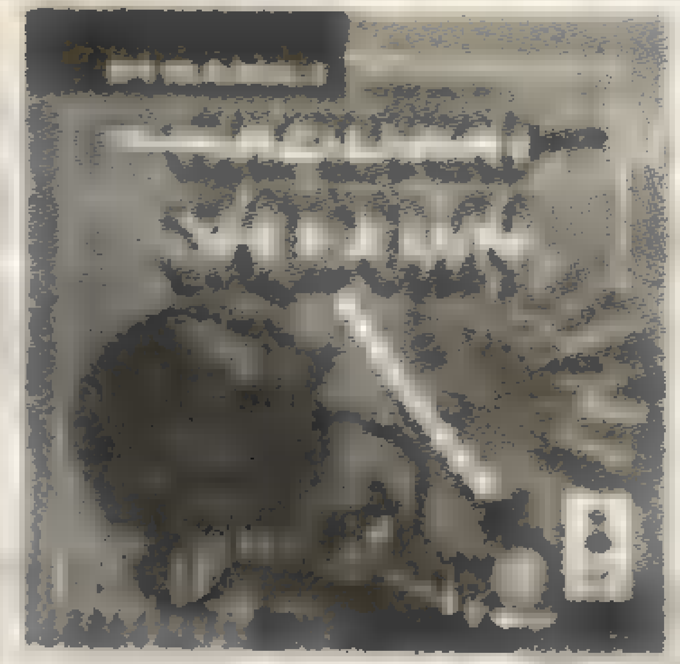


▲人物虽是小了些，但■些之外并没有其它的遗憾。原作的感觉基本上体现了出来。

▲在特有的"免许■传"模式中，可以用有限的体力在有限的时间内挑战CPU，借此可比试一下得分的高低。



▶片头和胜利时的画面基本得到完全移植，很多SFC玩家对此都很感兴趣。

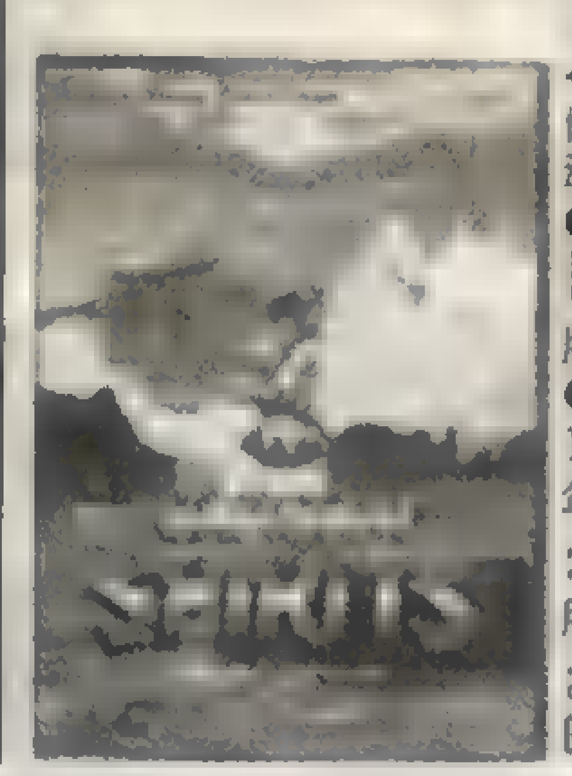




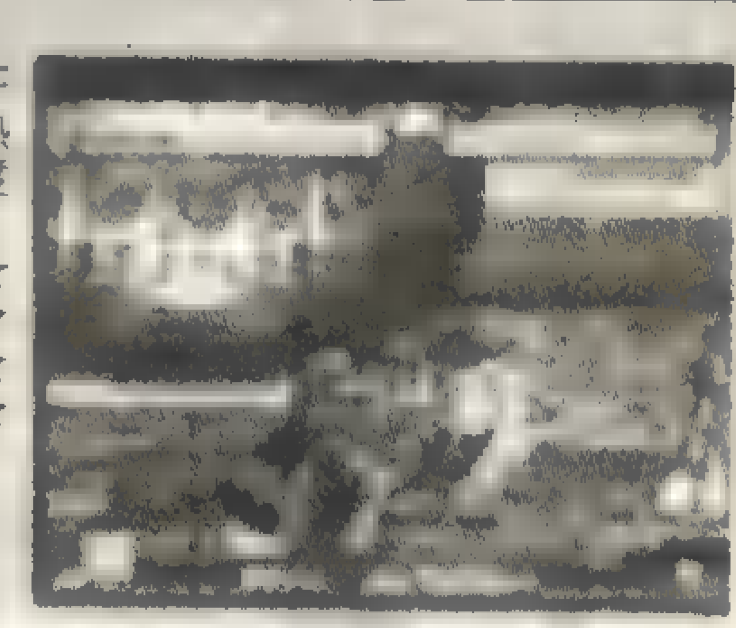
◀可以在满怒值的状态下开始战斗，增加了许多特别的乐趣。

▲侍魂●3DO版●95年2月10日发卖●8800日元●这是■外版《侍魂》的移植作，可以选择有无血的颜色，在移植方面较为成功。●狂热■…★★★★

◀因为海外对残■镜头限制很严，所以本作削减了血腥画面。



◀侍魂●MD版●94年11月18日发卖●8800日元●人物要比SFC版大，但操作手感较慢，移植虽然并不很好，但对MD玩家却非常宝贵。●狂热度…★★★



▲色数与背景因为机能的限制没有得到完全的再现，但这对许多人来说并不重要。

### VIDEO & LD







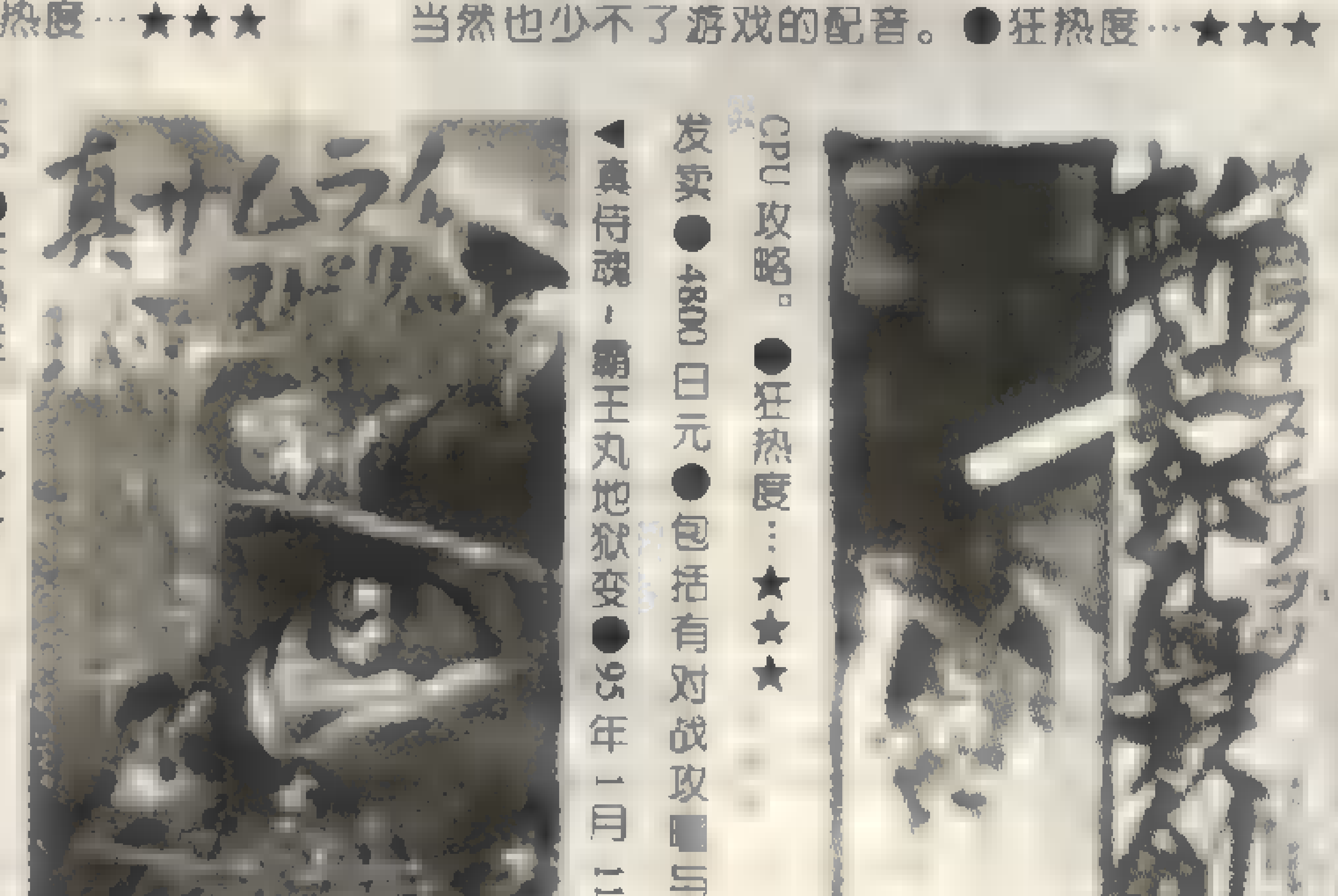
▲真侍魂●95年1月20日发卖●4800日元●开发者自己制作的攻略，■戏豪华的配音以及游戏开发秘话集结而成的电视广告片，长90分钟。●狂热度…★★★

▲侍魂～斩红郎无双剑●96年2月7日发卖●4800日元●所有人物修罗与罗刹状态下的完全攻略都收录在其中，当然也少不了游戏的配音。●狂热度…★★★

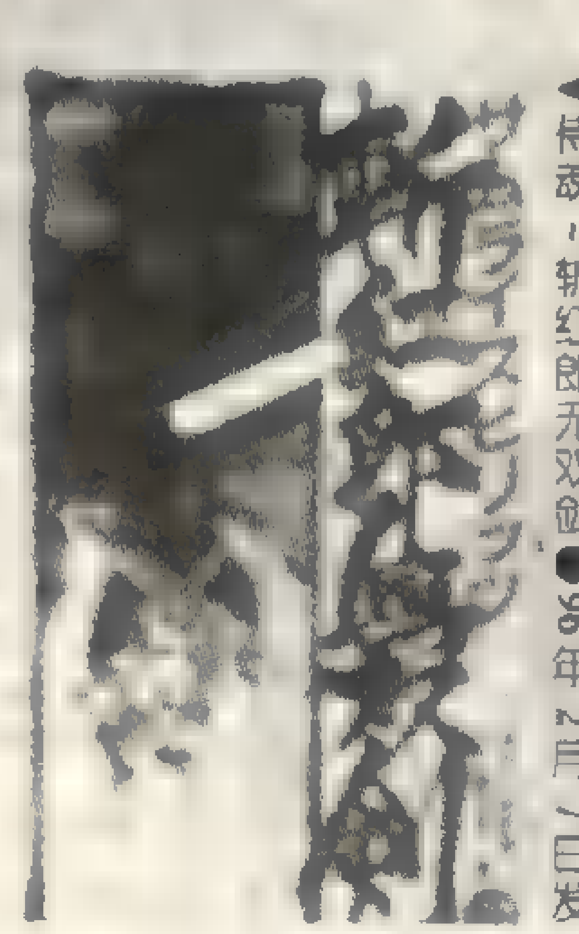
▲▼侍魂～十二剑士列传●93年二月19日发卖●4800日元●游戏的完全攻■，各人物的结局画面以及所有人的总体演出都收录其中，制作得非常豪华。●狂热度…★★★



◀侍魂●94年11月18日发卖●7000日元●收录了共计120分钟的攻略，内容十分充实。●狂热度…★★★



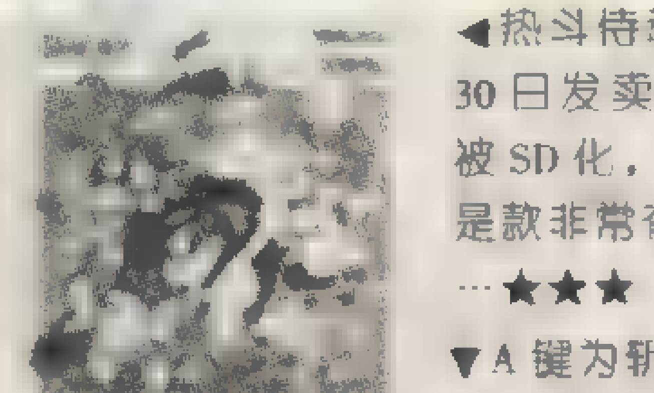

◀真侍魂～霸王丸地狱变●95年1月21日发卖●4800日元●包括有对战攻■与对CPU攻略。●狂热度…★★★



◀侍魂～斩红郎无双剑●96年2月7日发卖●4800日元●录有丰富的必杀■及对战攻略。●狂热度…★★★

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

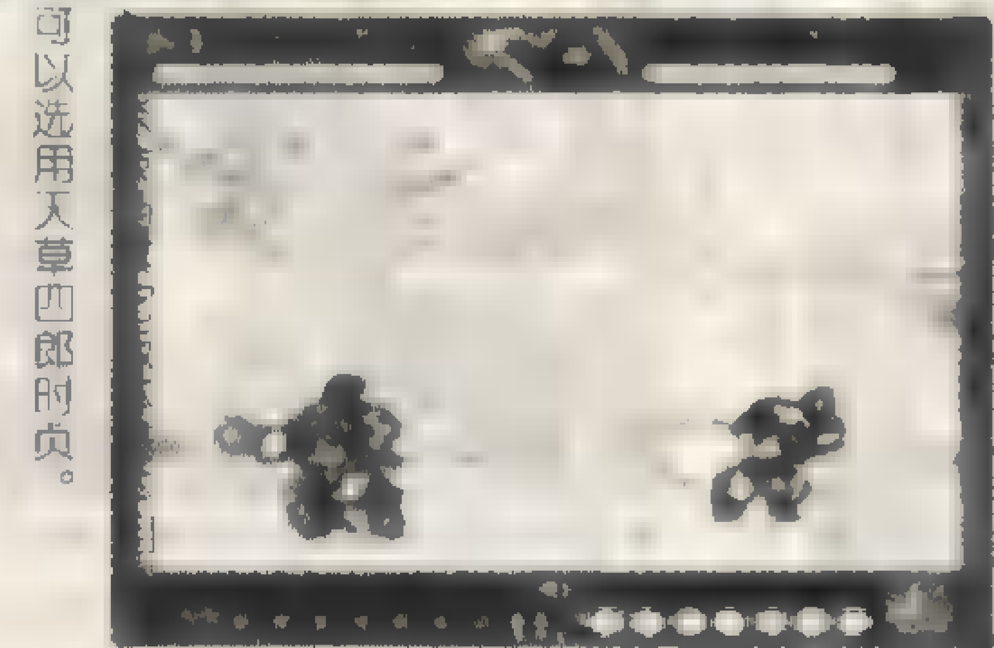
## SAMURAI SPIRITS MUSEUM



◀热斗侍魂●GB版●94年6月30日发卖●4660日元●全员都被SD化，操作方法也更为简略，是款非常有趣的游戏。●狂热度…★★★

▼A键为斩、B键为踢、AB同时按就是大斩。两个人不防连线对战一番。

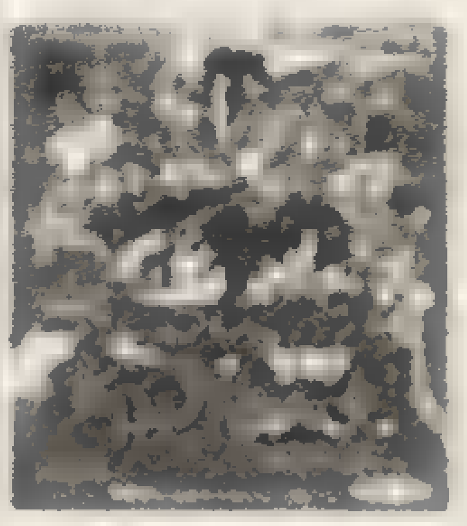




可以选用天草四郎时贞。



▶少了狂死郎与骸罗两人，游戏中也有修罗与罗刹的区别，主富的必杀技基本得以再现。



◀热斗侍魂~斩红■无双剑●GB版●96年■月23日发卖●4500日元●对于掌机玩家本作非常的受欢■，它的制作本身已足以令人惊喜!●狂热度…★★★

▼隐藏人物居然可以调出柳生十兵卫，这位人气度高的角色以Q■形象■场。



### 好消息

WINDOWS95版的《真侍魂》登场

经典名作逐渐都在向WINDOWS95上移植，本作也不例外，11月8日WIN95版的《真侍魂》发卖了，游戏制作者倾注了一定的精力，画面质量非常高，称得上是家用机版的完全移植。定价为5800日元。



▶背景细腻，很多微小的部分都没有马虎。



▲本作复杂的指令到了电脑上又会如何呢？

## CD



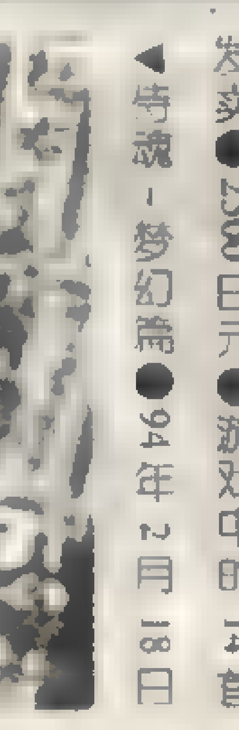
◀侍魂●93年9月17日发卖●1500日元●极富有特色的背景音乐和效果音以及自然音被收录其中，是CD发好者的必选之作。●狂热度…★



◀侍魂~梦幻篇●94年2月18日发卖●2500日元●游戏中的14首曲目收录其中。●狂热度…★★

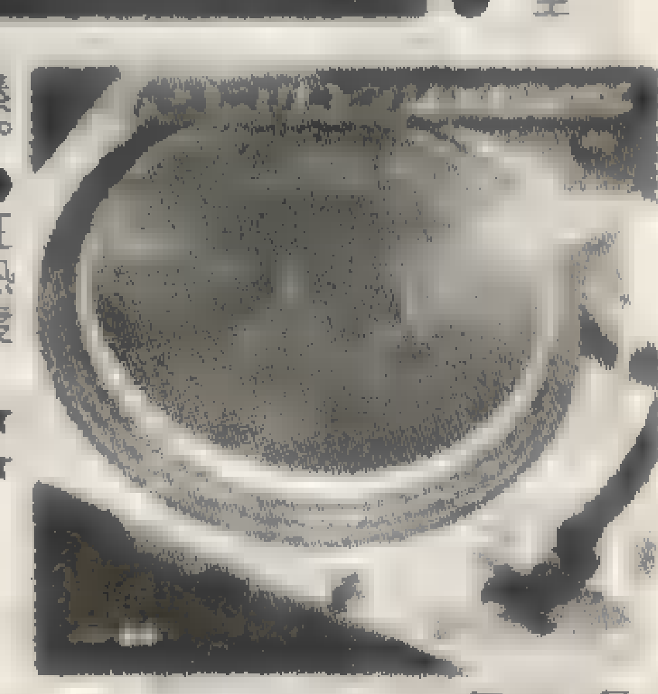


◀真侍魂●94年11月2日发卖●1500日元●游戏的原创音乐完全收录。●狂热度…★★





▶■侍魂~原作音乐●94年12月16日发卖●2500日元●收录了CD版使用的13首曲目。●狂热度…★★



◀侍魂~混合版●95年3月1日发卖●2500日元●《侍魂》与《真侍魂》中的曲目都收录其中，由国内外著名的乐队演奏。●狂热度…★★



◀侍魂 SYMPBONICN SOUND TRAX●95年11月17日发卖●2500日元●狂热度…★★★



◀侍魂~斩红郎双双剑●95年12月16日发卖●1500日元●BGM、人语及各种效果音完全收录其中。●狂热度…★★



◀侍魂~斩红郎双双剑 SOUND ARRANGE TRAX●96年2月7日发卖●2500日元●狂热度…★★

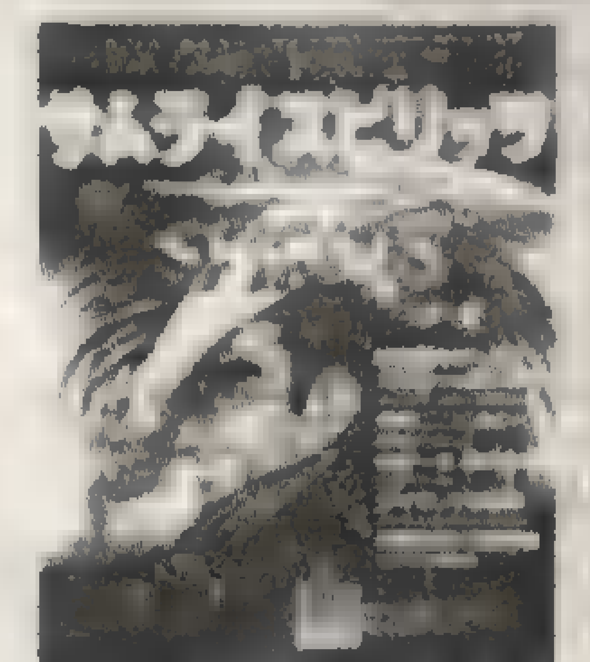
◀侍魂~天草降临●96年11月21日发卖●1500日元●将游戏中的各种音效收录其中。●狂热度…★★

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

# SAMURAI SPIRITS MUSEUM

## 书籍

### 攻略本



◀侍魂●93年11月30日发卖●1280日元●其中包括设定画面及攻略技巧，制作非常精美。●狂热度…★★



◀最新版侍魂●94年11月15日发卖●880日元●从其它角度对侍魂进行分析。●狂热度…★★

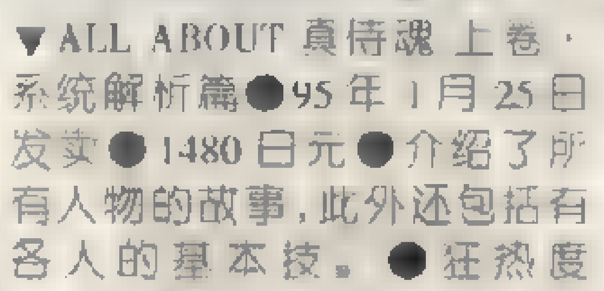
▲真侍魂修罗绘卷●94年12月24日发卖●680日元●对各人物的必杀技的攻击力及游戏基本设定部分作了详细介绍。●狂热度…★★

▼真侍魂完全版●94年2月24日发卖●1380日元●介绍了游戏难度较高的技巧和强力的连续技。●狂热度…★★



▲真侍魂●95年2月17日发卖●800日元●其中包括必杀技、武器破坏技、黑子的使用方法及与罗将神的对战方法。●狂热度…★★

▼ALL ABOUT 真侍魂 上卷·系统解析篇●95年1月25日发卖●1480日元●介绍了所有人物的故事，此外还包括有各人的基本技。●狂热度…★★





▲ALL ABOUT 真侍魂 下卷·彻底攻略篇●95年2月25日发卖●1480日元●介绍了实战中的对战技巧。●狂热度…★★

▼真侍魂 奉银流兵法口传闻书●95年2月13日发卖●1200日元●对每个人物作了非常细致的剖析。●狂热度…★★



▲侍魂～斩红郎无双剑 奥义绘卷●96年1月16日发卖●780日元●记录了各人物的攻略，使用了大量的图片。●狂热度…★★

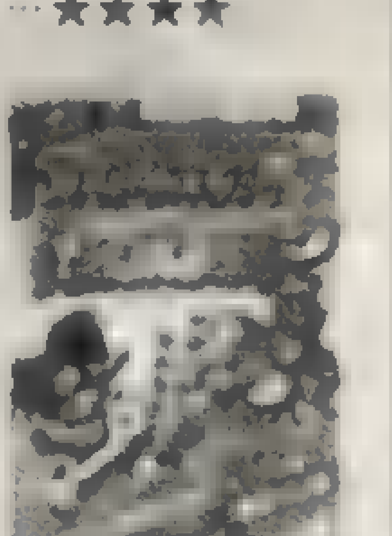
▶侍魂～斩红郎无双剑 公式鉴定剑术指南书●96年1月26日发卖●1480日元●包括详细的攻略[illegible]。●狂热度…★★



◀侍魂～斩红郎无双剑 究极极味草纸●96年7月12日发卖●1200日元●网罗了各种设定资料。●狂热度…★★

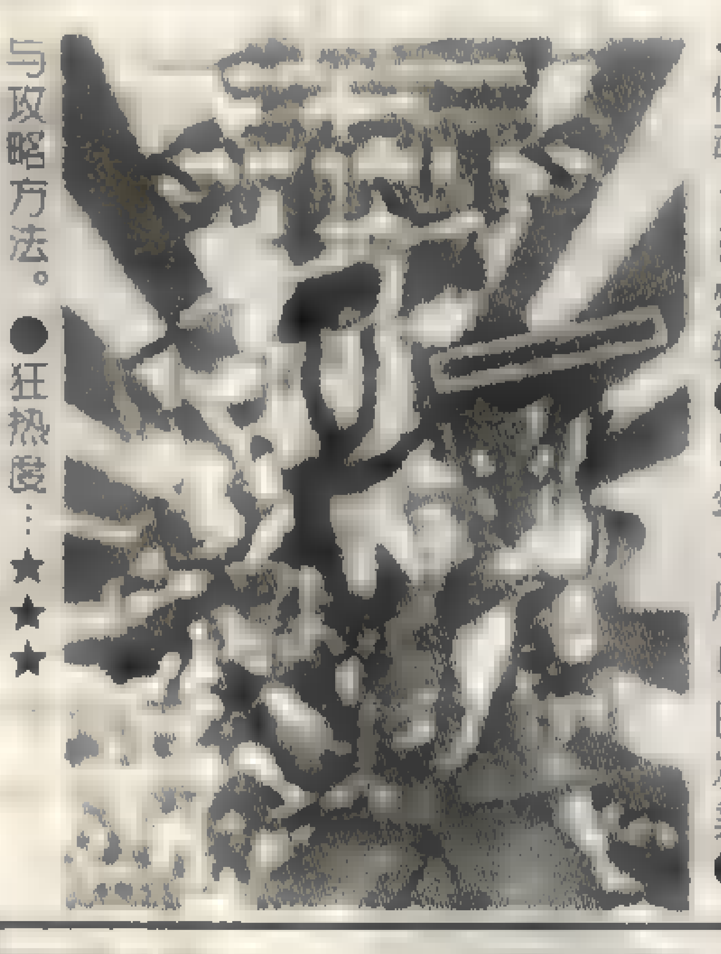
▼热斗对战剧场 热斗侍魂&热斗饿狼传说2●94年10月11日发卖●880日元●狂热度…★★★★

▲侍魂～斩红郎无双剑 公式设定●96年9月25日发卖●980日元●这是PS版的攻略本●狂热度…★★★





◀娜可露露专辑●95年3月1日发卖●980日元●记录了娜可露露在《真侍魂》中的设定与攻略方法。●狂热度…★★★



◀侍魂 SNK特辑●94年7月25日发卖●580日元●这是针对《侍魂》最终BOSS的攻略方法。●狂热度…★★★

## CD 文库



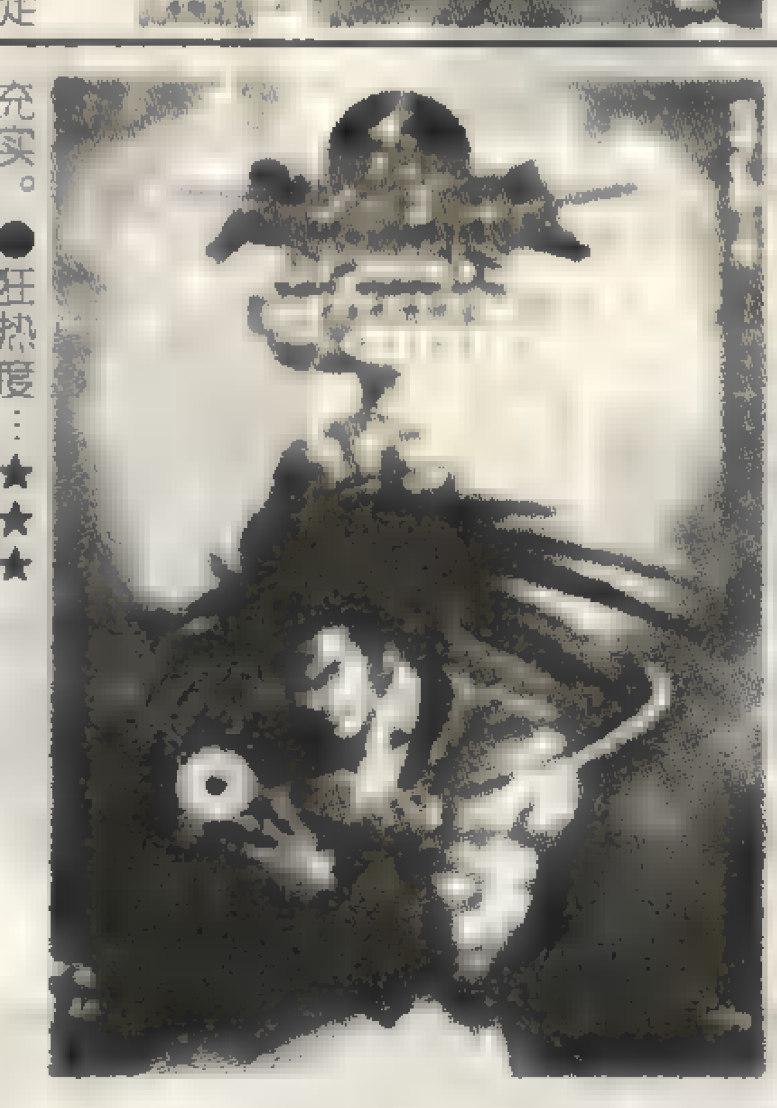
◀侍魂 邪神复活之卷●94年2月23日发卖●3800日元●有着豪华的配音演员阵[illegible]，包括了丰富的资料。●狂热度…★★★



▲侍魂 秘宝流转之卷●94年6月25日发卖●3800日元●幻庵、塔姆塔姆与加尔福特登场。●狂热度…★★★



◀侍魂[illegible]魔大战之卷●94年10月21日发卖●3800日元●描绘了与天草的最终大战，内容十分充实。●狂热度…★★★



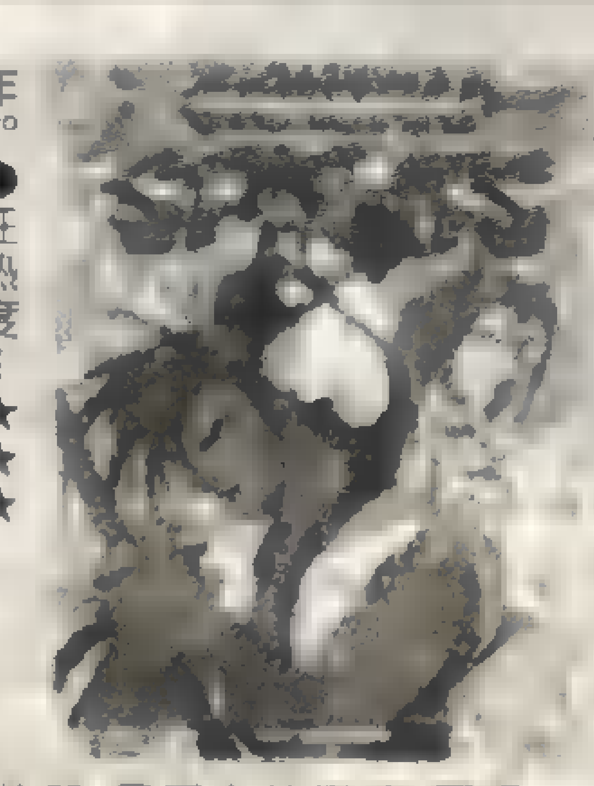
◀真侍魂●94年3月25日发卖●3800日元●情节中加入了新人物，霸王丸的战斗再度展开。●狂热度…★★★

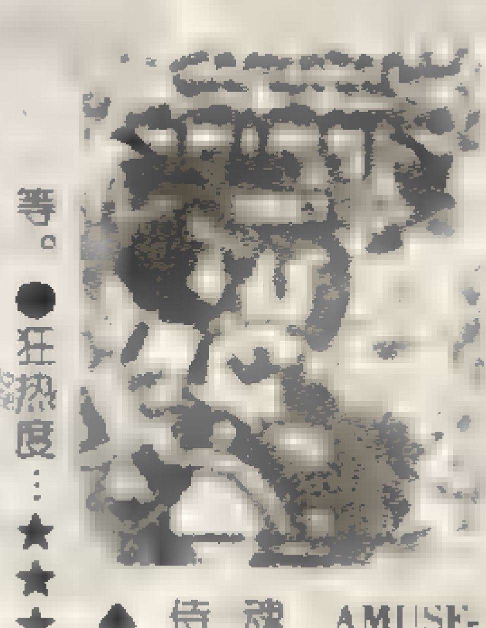
SAMURAI SPIRITS MUSEUM

## SAMURAI SPIRITS MUSEUM

### 四格漫画


◀侍魂外传●94年11月25日发卖●980日元●田近永健一创作。●狂热度…★★★


◀侍魂 AMUSEMENT ANTHOLOGY SERISE7●94年2月28日发卖●980日元●执笔阵容中包括有七濑葵等。●狂热度…★★★

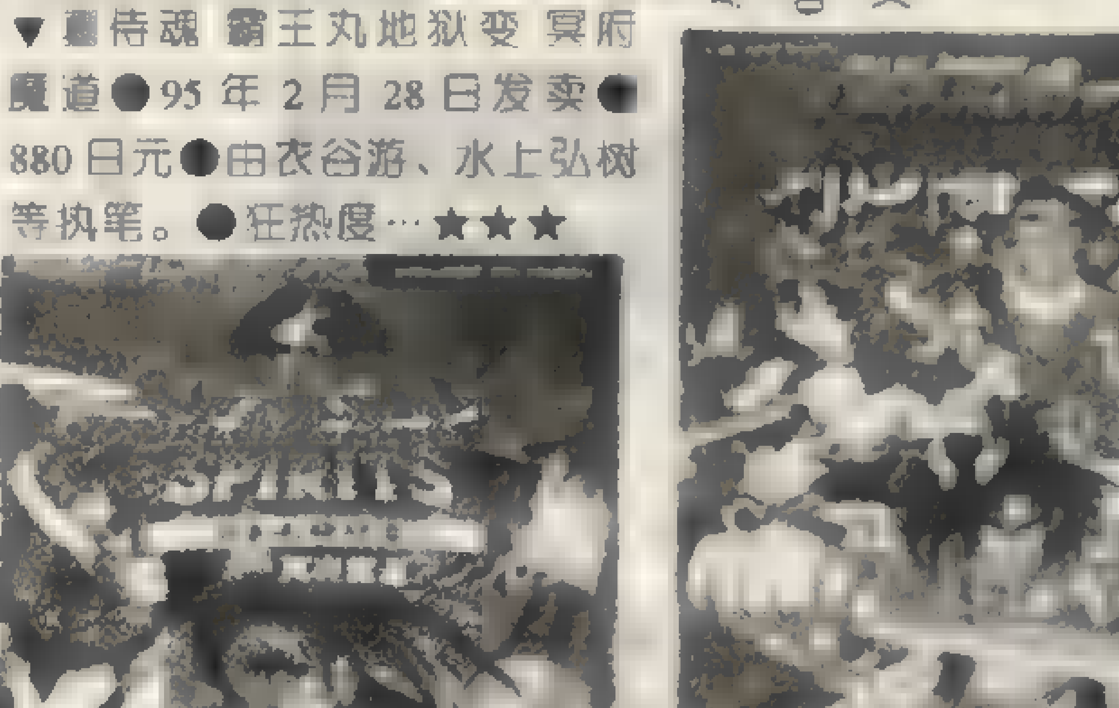

▲侍魂 AMUSEMENT ANTHOLOGY SERISE18●94年5月30日发卖●980日元●狂热度…★★★

▼游戏侍魂●94年10月27日发卖●780日元●狂热度…★★


◀侍魂●94年12月20日发卖●680日元●从封面设计中就可看出内容并不是很严肃的。●狂热度…★★★

▶侍魂大行进●94年9月6日发卖●450日元●狂热度…★★★


▲真侍魂 AMUSEMENT ANTHOLOGY SERISE13●95年4月1日发卖●980日元●作家为猫有马。●狂热度…★★★


▼真侍魂 霸王丸地狱变 冥府魔道●95年2月28日发卖●880日元●由衣谷游、水上弘树等执笔。●狂热度…★★★

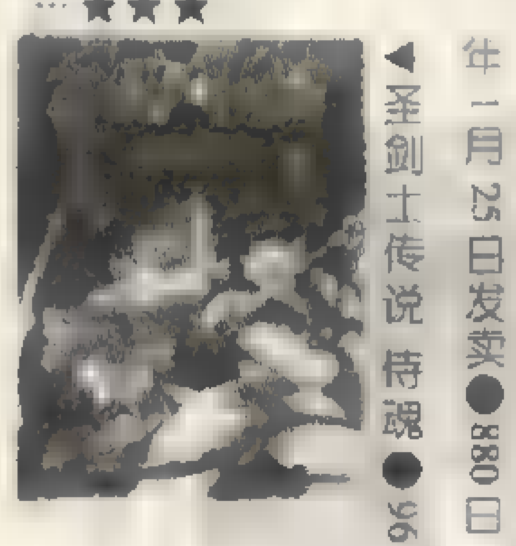

▼GAME COMIC GATTERY 侍魂～斩红郎无双剑●96年5月10日发卖●980日元●莉丸、莉姆露露等《斩红郎》中的新人物非常活跃。●狂热度…★★★

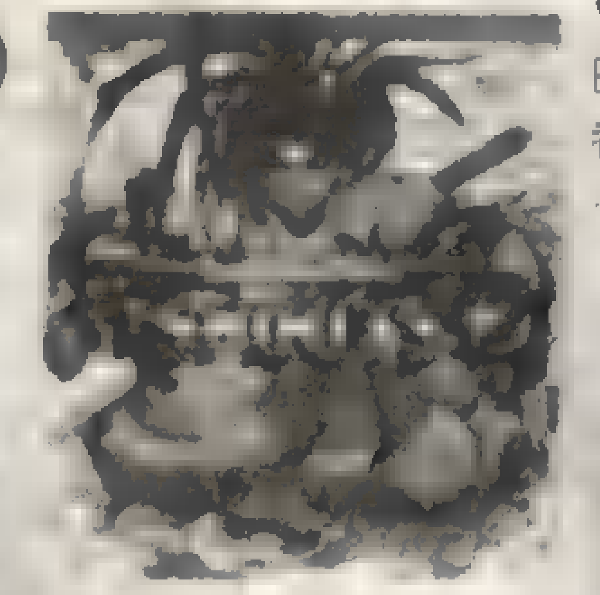
▲侍魂～斩红郎无双剑 AMUSEMENT ANTHOLOGY SERISE20●96年5月1日发卖●980日元●执笔阵容中包括广江礼威。●狂热度…★★★


◀真侍魂●95年2月10日发卖●680日元●狂热度…★★★

### 漫画

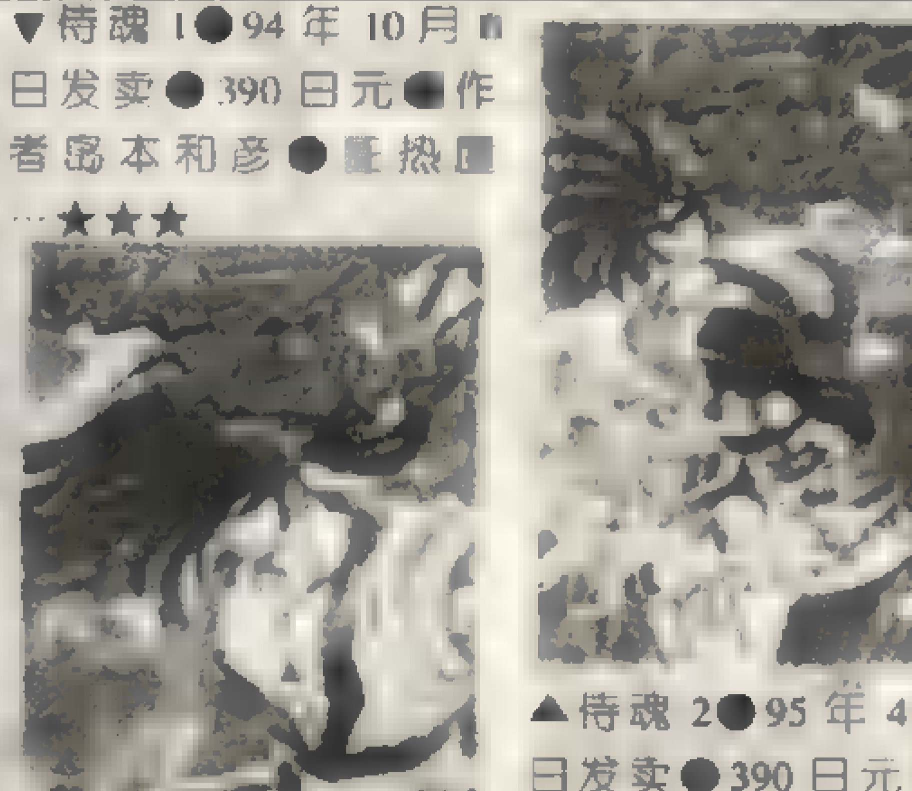

▲侍魂 霸王丸地狱行●94年11月25日发卖●980日元●作者为しる一大野●狂热度…★★★


◀圣剑士传说 侍魂●96年1月25日发卖●880日元●狂热度…★★★

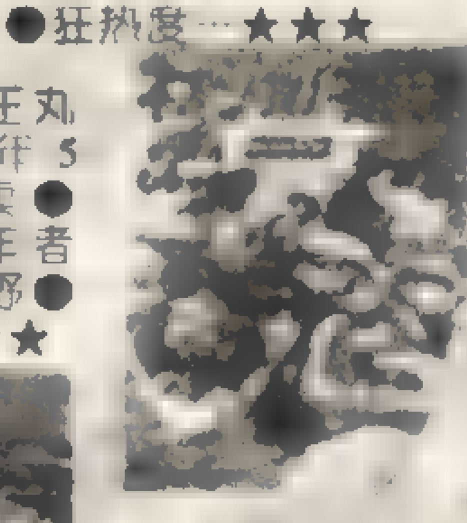

▲侍魂●95年4月20日发卖●490日元●作者为内藤泰弘，他的风格非常特。●狂热度…★★★

▼侍魂 1●94年10月日发卖●390日元●作者岛本和彦●狂热度…★★★


◀侍魂●95年12月6日发卖 450日元●由鬼才石川贤创作，表现了他豪快的风格。●狂热度…★★★


▲侍魂 2●95年4月6日发卖●390日元●以霸王丸的战斗为结尾。●狂热度…★★★

▼真侍魂 霸王丸地狱变●95年5月25日发卖●980日元●作者为しる一大野●狂热度…★★★


▲侍魂 滑稽本●95年3月25日发卖●980日元●作者为しる一大野，是爆笑漫画。●狂热度…★★★



#### 消息

**画集出版**

最近，攻略本中经常夹带有设定画，但毕竟攻略本主要应该登载攻略，过多的设定画放在其中不太合适。SNK的画集终于陆续出版，格斗迷们可以从中欣赏到自己所喜爱人物的风采。其中有许多画面是非常珍贵的，有机会买到的话一定要好好保存。

▶SNK画集第一卷●95年1月5日发卖●2800日元●狂热度…★★★


◀SNK画集第二卷●96年1月10日发卖●2400日元●狂热度…★★★

卡通世界中的"侍魂"给了FANS们更多的想像！

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

## SAMURAI SPIRITS MUSEUM

### 首办



▲1/8娜可露露●95年11月发卖●14800日元●狂热度…★★★★★



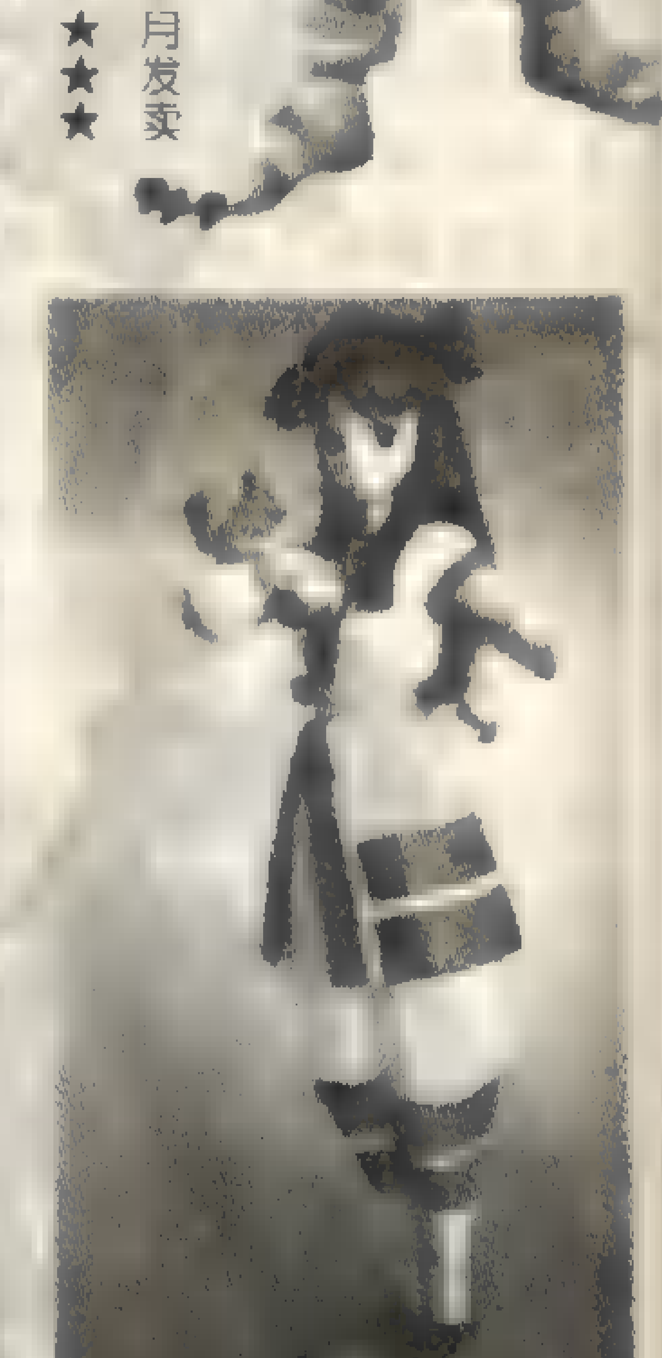
▲1/8霸王丸●95年1月发卖●7800日元●狂热度…★★★★

▲1/6查姆查姆●95年4月发卖●9800日元●狂热度…★★★★





▲1/6娜可露露●94年4月发卖●13800日元●狂热度…★★★



▲1/4娜可露露●94年8月发卖●19800日元●狂热度…★★★★★



▲1/8莉姆露露●95年11月发卖●6200日元●狂热度…★★★★

▲1/8娜可露露●94年8月发卖●6800日元●狂热度…★★★

▲1/6夏洛特●94年9月发卖●9800日元●狂热度…★★★★



▲1/8塔姆塔姆●94年5月发卖●6800日元●狂热度…★★★★

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

SAMURAI SPIRITS MUSEUM




▶1/8娜可露露●95年7月发卖●13800日元●狂热度…★★★★

◀1/8查姆查姆●95年8月发卖●6200日元●狂热度…★★★★

▲1/6娜可露露●95年7月发卖●13800日元●狂热度…★★★★

▶1/8柳生十兵卫●94年8月发卖●5800日元●狂热度…★★★★

▼1/6紫色娜可露露●95年12月发卖●15000日元●狂热度…★★★★

▲1/6娜可露露●94年6月发卖●9800日元●狂热度…★★★★

▲1/8娜可露露●94年2月25日发卖●5500日元●狂热度…★★★★

## 玩具

◀娜可露露娃娃●95年2月24日发卖●7000日元●可以更换服装●狂热度…★★★

◀娃娃服装●95年2月24日发卖●2980日元●狂热度…★★★

▶紫色的娜可露露娃娃服装●95年2月15日发卖●2980日元●狂热度…★★★

▶紫色的娜可露露娃娃●95年2月15日发卖●7000日元●狂热度…★★★

## 服装

▶莉姆露露套装●95年12月发卖●71000日元●狂热度…★★★★★

▲娜可露露套装●95年12月发卖●55800日元●狂热度…★★★★★

▶夏洛特FRP铠甲一套●95年9月发卖●65000日元●狂热度…★★★★★

SAMURAI SPIRITS MUSEUM

# 毁灭与新生

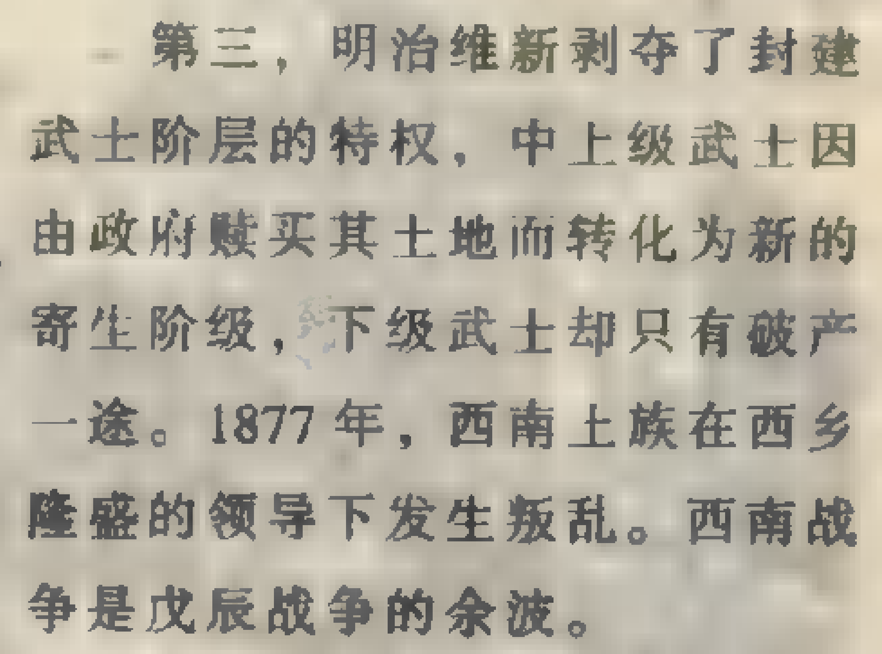
## ——日本明治维新人物传(一)

十九世纪的日本明治维新，相信大部分朋友在中学《世界历史》课本中，已经读到过了。萨长土肥四强藩和兵，在伏见、鸟羽战役中战胜幕府军，末代将军德川庆喜被迫奉还大政于明治天皇，于是日本正式迈入了资本主义社会。

课本上实在说得太简略了，要想基本了解明治维新，起码还应该知道以下几点。

第一，明治维新不是一蹴即就的，尊王与护幕，攘夷与开国等思想潮流已经斗争了整整二年，大批仁人志士为此抛头颅洒热血，才换来戊辰年(明治元年，公历1868年)的战争与胜利。

第二，戊辰并非仅伏见、鸟羽一战。同年底包围若松城，对奥羽越列藩同盟的最后决战，以及次年的箱馆之战，收复北海道，也是戊辰年战争中的重要战役。



第三，明治维新剥夺了封建武士阶层的特权，中上级武士因由政府赎买其土地而转化为新的寄生阶级，下级武士却只有破产一途。1877年，西南士族在西乡隆盛的领导下发生叛乱。西南战争是戊辰战争的余波。


明治时代的著名剑士——冲田总司

明治维新毁灭了旧的封建秩序，开创了新时代，无论在日本历史还是世界史上者具有深远的影响，维新主角并非四强藩藩主，而是广大中下级武士和平民。下面，就先依照藩的分野来介绍这一时代的风云儿。

长州(毛利)藩

长州是开国与尊王倒幕的急先锋，藩主毛利敬新率领强大的家臣团，先后两次抵御住幕府号召的诸藩围剿，并在其后的戊辰战争中，成为倒幕军主力。

狂飙突进的高杉晋作(1839－1867)

首次认识高杉，是在真船一雄的漫画《幕末西医外传》中，当时只知道他是位维新志士，创建了奇兵队，二十七岁时得肺病死去。后来，又读了有关史籍，才了解了他惊人的魅力所在。

明治维新有三杰(木户孝允、大久保利通和西乡隆盛)，但同时代另有三人的声名更在三杰之上，即长州的高杉晋作，土佐的坂本龙马和幕臣胜海舟。

高杉晋作初名和介，又名春风，号东行，藩主亦曾名为东一(东邦第一人)[illegible]谷潜藏(深谷潜龙)。他家世为长州谱代重臣，曾就学于大思想家吉田松阴门下，与久坂玄瑞，入江久一并称为“松下三高足”。

1862年，高杉远航中国，目睹满清遭受列强压迫，沦为半殖民的现状，激发其危机意识，回国后，即领导藩内的开倒幕运动。他提出“大割据”策略，组织以平民和农民为主体的“奇兵队”，深为毛利敬新所重。

1864上，英、法、荷、美四国舰队进攻长州下关，长军战败，其后不久，幕府又发动了第一次征长战争。长州的守旧势力趁机夺取藩政，向幕府投降谢罪。12月15日，高杉在马关功山寺以八十人起义，短短三人月即横扫整个长州，夺回了政权。

1866年，幕府发动第二次征长战争，出动二十几个藩十五万大军，沿大岛口、艺州口、石州口、九州口四路进兵，故又称“四境战争”。高杉担任长州海军总督兼九州口参谋，以一当十，获得全胜，并于次年1月，逼降征长主力小仓藩。4月，高杉肺结核病发去世。

新撰组组长——土方岁三

高杉是维新时代最惊天动地的英雄人物，当时代人称其“无人可以企及”。KOEI的名作《维新之岚》中把他设定为武力162、学力128、魅力161、并且先进性的提升方面排名第一，真是绝不夸张。高杉曾出访中国，在上海居住过，对中国一直怀有强烈的友好感情，这也是与其它志士不同的地方。

但是有趣的是，高杉虽然鼓吹“四民平等”。吸收农民参加奇兵队，但他本身却往往一副上级武士的臭架子。生前，他自称“奇兵队开辟总督”，率扈从，携艺妓，张羽伞，悠然醉步于马关街头，并告诫其妻雅子“牢记武士之妻与町人百姓之妻的身分区别”，死后，雅子也因此始终不接受身居高位的高杉旧友伊藤博文与山县有朋等人资助，说：“武士之妻，再穷也不能靠足轻辈的接济过活。

老成持重的木户孝允(1833－1877)

原名桂小五郎(父[redacted]和田，他是过继给桂田)，后为躲避幕府迫害才改名木户贯次，又改名为木户孝允，号松菊。

桂是维新三杰之一，也出自吉田松阴门下，并在江户斋[redacted]弥九郎的道场中学习剑术(神道无念流)，成绩突出，第二年即当上塾头。1858年，他被任为驻江户的长州藩做太检佚。

幕府大老井伊直弼为了打击尊王攘夷派于1858年兴起安政大狱，吉田松阴与桥栖左内、赖树三郎等志士均被处死。桂受此事刺[redacted]，倒幕思想成熟，此后往来于江户，京都与荻城之间，联络同志，准备起事。

1864年6月，桂与长州、土佐、熊本诸藩志士相约在京都三条河原町的旅馆地田屋秘密集会，遭新撰组袭击，死伤多人。桂红运当头，不但因为迟到逃过一劫，而且其后四处躲避追捕时，还认识了一位红颜知己—原姓木关的艺妓二代几松。这位几松，就是后来的木户孝允夫人松子。

戊辰战争爆发时，西乡用兵于前，桂与大久保治政于后。维新胜利，桂与大久保亦同时参加岩仓使团去欧美各国考察，其间矛盾虽日益激化，但依旧于1877年联手击败急于对外扩张的西乡隆盛，迫其辞职。

其后大久保独裁体制建立，桂受排挤，一度愤然下野。1877年西南战争爆发后不久，四十五岁的他即病死于京都。

奇怪的是，《维新之岚》中对桂各项数值都设得很普通，尤其思想的先进性更是偏低—真是莫名其妙。

●首任总理大臣伊藤博文(1841－1909)

原名俊辅，松荫门下，1871年岩仓使团访问欧美前是桂的忠实追随者，以后则日益亲近大久保利通。

伊藤的初露头角是在高杉晋作成立奇兵队后，他也组织了力士队，并参加1864年的功山寺起义。维新胜利后，长在政府中担任要职。1877年桂病死，1878年大久保被刺杀，1881年大限重信辞职，他遂实居政府枢要。1885年任首届内阁总理大臣。

伊藤是个老牌帝国主义分子，积极主张侵朝侵华。1909为与俄国使密吞并朝鲜事宜，前往哈尔滨，10月26日被朝鲜爱国老安[redacted]根枪杀，真是大快人心。

●“俗吏”井上[redacted](1835－1915)

长卅下级武士出身，倒幕志士。曾在国境战争中守卫艺州口，不但击败来敌，并且反攻迫使艺州藩求和，维新后屡任要职，与肥前的大限[redacted]信等积极推进资产阶级改革，结果被保守派西乡隆盛和江藤新平等骂为“俗吏”—当然井上也反骂西乡为“[redacted]子”。

井上一度弃官从商，帮助奠定了三井财团的基础。1876年代表日本在对朝鲜的不平等条约《江华条约》上签了。1907年被授予侯爵。

●军事奇才大村益次郎(1824－1869)

原姓林田，名永敏，长州医生，曾在大坂向借方洪庵学习西医和荷兰话，后人幕府讲武所团任教授，翻译西洋兵书。

桂小五郎与之接触，感觉这个沉默寡言的奇特(长相好象鲇鱼)家伙似乎满腹经纶，一打听原来是本藩人，于是想尽办法把他搞回长州，在明伦馆教授兵学。

四境战争时，大村防卫石州口，长杉木屐，指挥若室，攻入滨田藩，获得全胜。1868年新政府东征军攻入江户后，天野八郎等在上野组织彰义队，与东征军对峙，西乡隆盛等屡战不力，结果大村以绝对劣势兵力，一天即结束了战斗，天野被擒，彰义星散，全日本为之惊诧不已。

大村平素不会谈话，只知埋头苦干。上野之战时，彰义队声势浩大，大村遂拟将政府军中战力最强的萨摩兵列于最危险的之处。西乡隆盛见此计划，惊问大村：“君欲使萨摩兵全灭乎？”大村想了半天，竟然老老实实地回答：“然”。西乡于是无话可说。

维新后，大村担任新政府兵部大辅，因为欲将军制改为洋



▲《幕末降临传ONI》是以幕末时代为题材的著名RPG。

式，受到壤夷派的攻击，终遭暗杀。可怜的是，他当时没被刺死，折腾一个月，却因伤口感染，而一命呜呼了。

●陆军元帅山县有朋(1838－1922)

号素狂，言雪，别号芽城山人，椿山庄主，无邻庵主，小淘庵主，古稀庵主(起字号上瘾的家伙)，通称狂介。年轻时加入奇兵队，并任军监，功山寺起义后不久，举队投奔高杉，其后又参加了四境战争和戊辰战争，功劳显赫。

和月伸宏的《浪士剑心—明治剑客浪漫谈》中，山县曾小小露了一面，大家还有印象吧。当时他是陆军中将，不过1899年时升任元帅。另外，他还于1889、1898两次组阁。

●人才鼎盛的长州

长州的尊王攘夷思想之祖，当然是吉田松阴(1830－1859)，他的门下，除高杉、桂、伊藤等，还有在师门下高杉齐名的久坂玄瑞一(1837－1864)、久坂志瑞(1840－1864)吉田稔磨(1841－1864)以及品川弥公郎(1843－1900)、益田右卫门介(1833－1864)等，都为维新事业作出了不朽的贡献。

而松阴所以能够明目张胆地鼓吹尊王思想，与长州重臣周步政之助(1823－1864)的支持有很大关系。此外，长井雅乐(1819－1863)的《航海运略策》则为维新志士从攘夷到开国的思想转变奠定了基础。

非出松阴门下而成为长州维新领袖的有方泽真臣(1833－1871)，他曾与大久保利通一同进京接受讨幕的密谋。不过，他最后的下场也和大久保一们，被人给刺杀了。

另外，长州还出了个家伙叫乃木希典(1849－1912)，此人维新后才加入陆军，曾参加甲午中日战争，后任台湾总督，又在旅顺和俄国人鏖战过(真是我国之大仇敌)。不过他之所以出名，在于明治天皇去世时，乃木夫妇自杀以殉，所以被日本军国主义份子尊为"军神"竟与南北朝时楠木下成相提并论。芥川龙之介在短篇小说《将军》中，倒是把他骂到狗血喷头。

●萨摩(岛津)藩

萨藩在维新中的作为仅次于长州，但在新政府中掌握的权限，却在长州之上。藩主岛津齐彬是个大野心家，也因此萨军的实力最为雄厚。

●"庶民的英雄"(?)西乡隆盛(1827－1877)

小名吉兵卫，吉之助，大隆永，维新后才改隆盛，雅号南洲。曾与僧人月照共同鼓吹尊王攘夷，不为藩中所容，于是相约投水自杀。月照沉底，西乡却幸运地被救。

萨、长宿怨已久，多亏中冈慎太郎和坂本龙马的联络，西乡和桂小五郎才终于见面商定了两藩联合倒幕事宜。戊辰战争时任军事统帅，胜利后，因在征韩论(西乡主张利用对朝鲜战争，转移国内矛盾)问题上与大久保对立而辞职回到萨摩

西乡在萨摩(鹿儿岛县)广收门徒，并办军校，维持治安，实际是建立了不受中央控制的独立王国。1877年，他被不平士族拥立，发动西南战争，不久失败，切腹自杀。

但是日本人对西乡的印象非常之好(仅次于龙马)，称之为"庶民的英雄"，演绎出种种传说—为什么?无晓得。

其弟西乡从道，未随兄参加士族叛乱，1898年升任陆军元帅。

●独裁者大久保利通(1830－1878)

名利济，通称正助，后称一藏，号甲东。维新三杰之一，萨藩的重臣。他起初推行公武合体政策(公持朝廷，武持幕府，公武合体即天皇和将军分享权力)，后因情势变化。转变为讨幕派。

他和西乡私交甚厚，戊辰战争时，西乡掌兵，大久保掌民，合作十分默契。但通过其后参加岩仓使团出访欧美，大久保日渐赞同桂小五的内治为先的主张，反对西乡的"征韩论"。西乡被迫辞职归乡，大久保则作为内务卿，控制了明治政府的实权，从此二人仇隙日深。

当时的内务省，其权限除行政外，还包括治安，工商业及部分财政、司法权。大久保并以大限重信(大藏卿)和伊藤博文(工中卿)为左右手，建立了完整的独裁体系。

《剑心》中的大久保沉稳睿智，优国忧民—确实他的统治对日本迅速富强起来，起了很大的推动作用。

西南战争的翌年(1878)，大久保于行路途中被刺。刺客据传是西乡的余壳岛田一郎(只《剑心》的读者。才明白是志雄真实派濑田宗次郎干的)。

●鹿儿岛群雄

战国末期，岛津氏就以其强大的家臣团称雄九卅。二百余年后，岛津久光(岛津齐彬之兄，次代岛津忠义之父)统率下，又是人才辈出，成为西南第一强藩，倒幕之主力。

岛津的倒幕派家老，除西乡外，还有与大久保利通共组诚忠组的小松带刀(1835－1870)。其它人才还有辊密谋刺杀幕府大老井伊直弼的有马新七(1825－1862)，虽眼足均有缺陷却擅长兵法谋略的伊地知正治(1828－1886)，外交奇才寺岛忠则(1832－1893)人称"人斩新兵卫"的大刺客田中新兵卫(?－1863)，参加过甲午海战的东乡平八郎(1847－1934)，外号"刽子手"的中村本次郎(1838－1877)等。

另有两个人物值得小书一笔。一是黑田清隆(1840－1900)，他曾作为箱馆征讨参谋攻击五稜郭(幕臣优本武扬等割据北海道，建立共和国，1869年中，明治政府发起箱馆战争，最后攻陷稷本的基地五稷郭)。但战争胜利后，他却四处奔走为稷本请命，并终于使其获释。1888年，黑田亦组阁成为首相。

还有就是在关西闻名一时的大财阀五代友厚(1835－1885)，与其它实业家不同，他并非商人世家，而是由士转商、萨藩的优秀人才

次集将介绍—

龙马飞腾；稀代暗杀者冈田以藏；板垣虽死，自由不亡；佐贺二大；幕末三舟；等等。



对于这位阪本龙马的介绍，将在下回的文章中出现。

文/东行
责编/KING

# 四通国际贸易公司访谈录

近日获悉四通国际贸易公司已经取得了世嘉土星的国内代理权，为了证实这个消息，我们对四通国际贸易公司的吴雷先生和王梓伟先生进行了采访。

本刊记者："吴先生、王先生，听说贵公司已经取得了世喜公司三十二位游戏机——土星的国内独家代理权，是这样吗？"

吴先生："我作为四通国贸公司这个项目的负责人，可以证实，我们已经取得了土星的国内独家代理权。"

本刊记者："贵公司为什么会有这个想法，去涉足其他一些有名气、有实力的大公司并不看好的家庭用游戏机这个行业呢？"

吴先生："我们公司认为，随着改革开放以来人民生活水平的逐渐提高，人们物质及精神生活的要求也越来越趋向高层次。大家的经济收入增加了，娱乐方面的消费也相应的增加。特别是国家实行了双休日以来，娱乐业更是有了突飞猛进的发展。在这个基础上，我们引进世喜公司生产的先进的三十二位家用游戏机，为大家的休闲娱乐提供一个更加多样的，高层次的选择，我相信会被国内广大人民所接受和认可，其市场前景是十分光明的。"

本刊记者："那贵公司是否了解，从土星诞生那一天起，国内市场就已经有许多家专卖店在销售了呢？"

王先生："我们公司在决定与日本世嘉公司合作这个项目之前，就对国内市场进行了比较细致的调查，对市场的现状有[redacted]清楚的认识。国内市场的销售渠道基本上是广州几家大的销售商从香港进货，而内地各家大小专卖店再从广州的这几家店进货并销售给用户，这种方式是极不稳定的。"

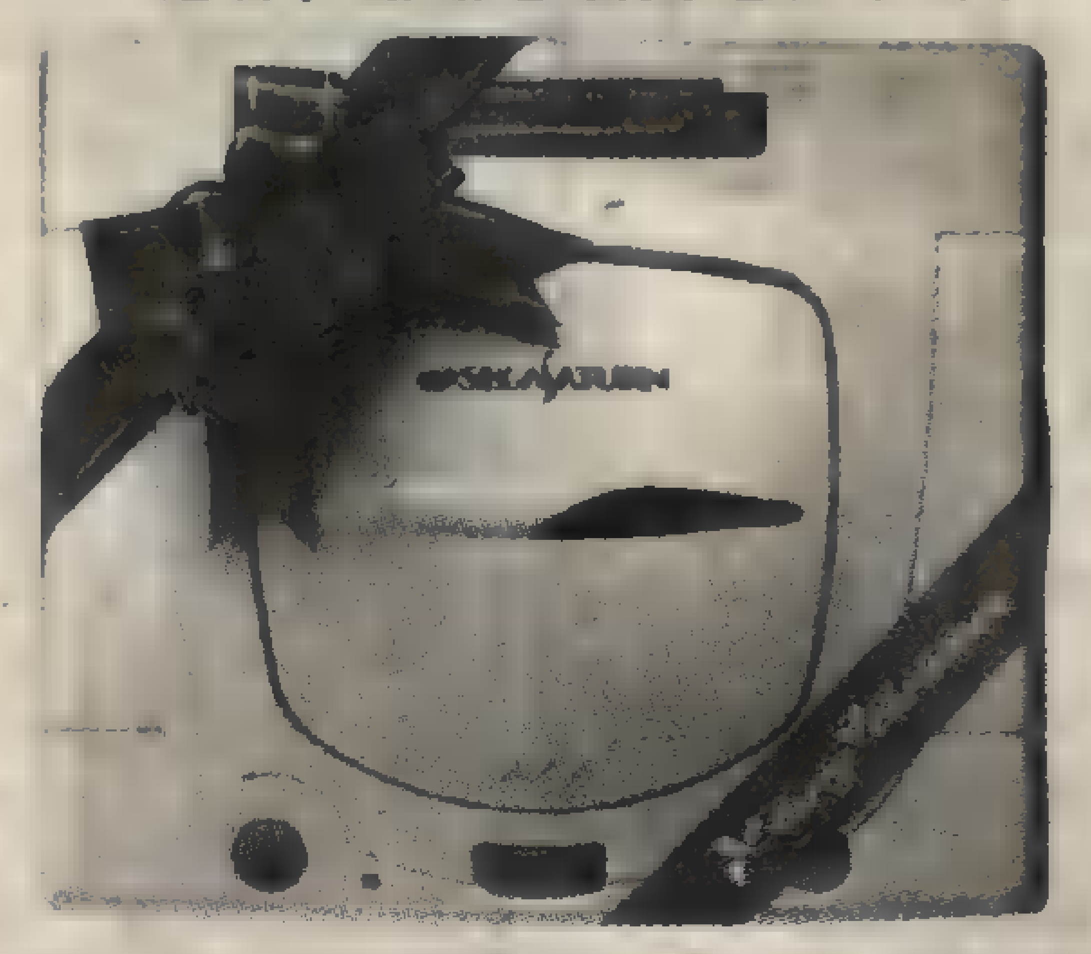
吴先生："对，所有销售到用户手中的游戏机基本上都是走私入关的，没有任何的中文标识及合法手续。购买这种游戏机是不安全的，它的售后服务没有任何保障，而且一但海关加紧盘查，无论软件及硬件，随时都有可[redacted]断货。

王先生："在这种情况下，我们提供给经销商完全合法的可以在任何地方销售的代理权，让广大用户能安心，放心地购买。我想，是会被市场所接受的。"

本刊记者："不过，基于上文提到的国内市场货源等方面的特殊性，加上目前仍然存在的光碟游戏盗版现象，若贵公司成为世嘉公司的经销代理，在正常途径口软硬件的价格上可能都会较目前市场价高出一些。对这一点，有什么有效的措施调整价格吗？"

王先生："软硬件市场价格比起以前会有所变动是无法避免的，不过，我们会结合广大玩家的消费能力对价格作出规划。另外，就软件而言，虽然盗版光碟在售价上明显低于原版，但那种销售终究是不稳定的，并且，用户们也会理解，原版的价值不仅在于精致的包装和方便地使用，而且对于主机的寿命也会有所保证。"

记者："谢谢您接受这次采访。"



## 采访后记

这次的采访是在愉快友好的气氛中进行的，但它所给我的震憾却非常之大。四通公司同著名的世嘉公司达成代理协议，中国的游戏市场将向[redacted]规范化的方向发展。作为一个热爱祖国电玩事业的工作者，我们真诚的期望这艘成为一个里程碑。祝四通好运！

本刊记者：白松涛





# 如何修改游戏

文/程煜
责编/CZY

随着电脑的飞速发展,,电脑游戏已成为玩电脑时不可缺少的一部分。

可能有不少玩家会遇到一些难度极高的游戏,如“三国志英杰传”,这些游戏的难度常常使玩家因不易通关而放弃。还有些游戏中一些“超级兵器”的存放地方很难令人发现,失去这此“超级兵器”也会使游戏乐趣下降,为了使玩家摆脱这些困扰,在此特写一篇关于游戏修改的陋见。

现在用于改游戏的工具有两类,一类是专门为游戏修改而制作的软件,如GB4,GT,GW,FPE4.0,FPE5.0等,它们的特点是在游戏同时进行修改,让电脑来分析数据,是很方便快捷的,而且一学就会;而另一种是用对游戏文件进行手工修改,最常见的是用Pc Tools 5.0,它的特点是需要靠自己的判断来修改,比较费时费力,但它可以修改那些用第一类软件改不了的游戏,因此是一些高级玩家常用的工具。

那么针对这两类软件笔者各举一例来介绍具体操作过程,至于其它修改工具基本也大同小异。

FPE 5.0(整人专家5.0),记者认为是最好的修改工具,可修改现有99%的游戏,而且可在WINDOWS3.X JWINDOWS,WINDOWS95下使用。

在安装好FPE5.0后,在DOS下键入FPE,会出现它对你系统的检测结果,然后你可进入游戏,当你需要对某些值修改的话,按一下小键盘的“*”,之后会出现一个菜单(现在游戏强制暂停),菜单分两部分,左边是Function,右边为Table。在Function下有一些选项:

Scan Memory(对内存扫描)

选择这项后,右边出现一个表,在“〉-”的横线上输入数据(十进制),如现在HP为100,这时你键入100按回车,那么下面的“Count=”后面的数将不断变化,如果“Count=”下面没有出现具体地址时,按“ESE”退出FPE继续游戏,当你HP=50时,在进入FPE在“〉-”输入50,如果还没找到就再输入新数据,直到“Count=”下面出现具体地址。在这个地址上按回车会进入“Table”,以前的Free Room会出现刚才的地址,在“〉”后键入一个数(不要太大)后回车,这就将你的HP锁定在刚才键入数的大小,就此你的HP将永远不减。如果你是修改而不锁定,那么在“Funcfion”选第三项“Edit Memory”,这时会出现一个大表,左边“Addr”表示位置,He×用十六进制表示内存地址数据,右边:Char”用ASC Ⅱ来表示内存地址。这时按“F1”在“Physical Address”后写入刚才找出的地址(八位十六进制数)。回车后按“F2”进入Edit,最左上角的是要修改的数据(用十六进制修改)。最后当然要用“F5”记录,如果你不会用十六进制对十进制换算的话,在进入Edit后按回车,在屏幕下写入一个十进制数据,最后按“F5”,这时游戏中的数据将变为你所想像的了。

在“Function”中“Game Screen”是看当前暂停画面,“FPE Option”对FPE进行设置,“Exit Game”退出游戏(是退到DOS下),“Game Speed”调整游戏进行速度,“F1 GPE”截下当前暂停画面,“F2 TXT Viewer”对文本文件的浏览器,“F3 CD Player”CD播放器,“F4 Boss key”老板键。

FPE5.0的简单用法就基本介绍完了,乘下的就靠你去自己实践了。

另一类以Pc Tools5.0为例。

进入Pc Tools5.0后,将红框移到将要修改的文件上,按一下“F”(Find),将进入另一幅画面,画面中有两个长条,起先在上面的长条上有一个闪烁的提示符,这是用“ASC Ⅱ”进行搜索,按“F1”提示符移到下面的长条,这是用HEX(十六进制搜索),将你的数据(先将十进制换为十六进制)输入,,特别注意写入顺序是倒写的,如十进制“999”应是十六进制“03E7”(二个数表示一个地址,所以要有“0”),但写入时要写“E703”,写入数据后回车,若找到的话会出现几行字:

Search argument found yin relative sector 0000000 offset 0022

Press“E”to view/edit the sector or “G”to continue searching。

“0000000”表示页数,“0022”表示行数,当然不同数据地址不同了,“E”表示进入“Edit”。按一下“E”后将出现很多数据,用十六进制修改后按“F5”进行“Vpdate”(记录),如果修改错误按“F6”“Cancel update”(不记录),然后按“ESC”退出,注意!对于初用Pc Tools 5.0的玩者,不要轻易修改,改前一定要“Backup”,因为同一个数据在一个文件中有几个,几十个甚至几百个地址,但只有一个是你要的,至于是哪个,也是有一定规律,不是盲目瞎找,规律也是要自己寻找的。

修改游戏具体数值是最好改的,至于“Item”、“Magic”和人物属性及装备是以文字或图形表示的,看不出是用什么数据表示,但只要你不断摸索实践,它们也是可以修改的。

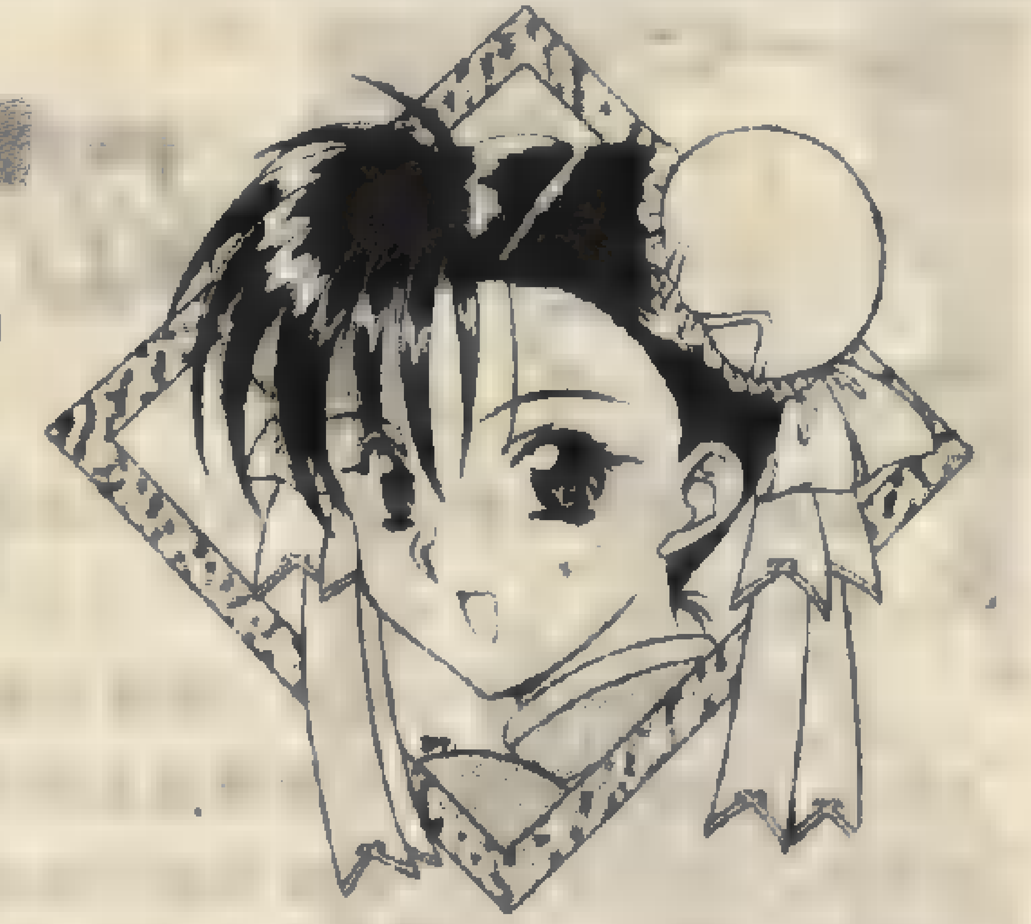
最后要说的是修改游戏光靠理论你只会10%,90%是需要你的不断实践,最终你也会成为修改游戏的高手,但愿我的文章能将你的在游戏中的梦想变为现实。





秘法不传，技艺无双

# 秘技库



责编/CZY

## FC 北斗之拳 2

四川成都 方健



**敌人全部消失**

手柄接在连射侧然后开始游戏，在游戏中按着 B 键，在后向右上跳再按着 A 键，只要不放开 A、B 键，敌人便不会出现，时间也不会减少，可一直到达每关的最后。

**接关密码**

在普通的游戏模式 GAME OVER 后，在标题画面按着下再按 START，便可接关。

**打倒第四关的头目**

首先装上 JOYBALL，然后在第四关取得项练，落地前按着 JOYBALL 的 B 再按 A，再向右方进发，这时只要把连射键指向⌂，便可使出"无想转生"打倒大头目了。

**一口气到达第四版**

首先在标题画面选 VS 模式，GAME OVER 后等待标题画面出现，此时按一次 SELECT 选回普通模式，按着↓再按 START 便可立刻从第四版开始。

**立即到第三关的最后画面**

在打倒第二版的中头目后，马上向画面的右方移动，然后按着 A、B 和→等画面切换，这样便可立刻到达第三关的最后了。

## FC 北斗之拳 3

四川成都 方健

**四人变成相同角色**

首先把队伍的第一个角色选为健次郎以外的角色，然后在与敌人战斗时故意把第一个角色被打倒，战斗结束后先头的角色便会消失，再与敌人战斗，战胜或逃走后第二名角色也会消失，到第三次战斗时第三名伙伴会消失，到第四次战斗时最后的一人也会消失，之后到刘健那里把死去的角色复活，这样，全队四人也会变成第一名角色。

## FC 北斗之拳 4

四川成都 方健



**轻松赚钱法一**

在利遵达市北部的墓部，调查后可得到"种子"，把它拿到商店出售可得到四十二元，之后再回到墓碑调查，可再一次得到程子，不断重复便可得到大量金钱。

**轻松赚钱法二**

破坏了"加特姆的水坝"后，到漂雅比列丝入口附近调查那个墓碑，便可得到价值七十二元的"溪流的果实"，把它卖出后可再在墓碑中得到，不断重复便可得到大量金钱。

**保留攻击力**

装备了阿伦的手套后，在"加特姆的水坝"里当作道具使用后，手套会毁烂了不能用，但是其增加了的攻击力会予以保留，不会减少，而且就算装备了其他道具，手套的攻击也会加上。

**两件隐藏宝物**

当斯兹优在队伍中时，调查雷尔的墓可得到"雷尔的护肩"，这是诺奇的专用装备，就算不装备其他东西也可增加十七点防御力。此外在南巴斯的尽头有一只猫，调查小猫旁边的坟墓，便可得到一件叫"贝罗的长靴"的道具，可在店中以七百五十元的价格出售。

**背负着悲哀的名字**

在游戏开始时，如果输入"かぜまる"作为主角名字的话，画面便会出现一段说你背负着悲哀的讯息，而不能开始游戏。

**空间转送**

在进入马杜镇的武器屋后，如果立刻离开的话，便会被传送到美沙也的修练场。

**可得双倍经验值**

如果主角使用刚拳"有情断迅"或"有情大凤"来打倒敌人的话，所得的经验值便会增加一倍。

## FC 太空战士

广西桂林 高胜

**排次序游戏**

在乘船出海后，在海中按着 A 键，再按 B 五十五次。接着便会出现一个头似 OPENING 的画面，但是视窗的部分有些不同，其实这是一个由十五格组成的排次序游戏，可用十字键和 A 来操作。

**使用地图画面**

在玛特雅的洞窟中向着扫帚按 A 键，它便会给你情报，在离开洞窟后，按着 B 键再按 SELECT，便可看到全体地图画面。

**用木筏到试练之城**

得到木筏后，在乘船到河口地带时，向着河口的方向按十字键，便可转乘木筏在河上移动，这样便可把河口当作海港了。

## FC 炸弹人

山东济南 WW



**改变画面的密码**

输入"BOFEDJJDJGKEFOLFMIH"这个密码后，便可在第七十四关开始游戏，如果炸到橙色砖块的话，出口便会出现一些奇形怪状的小块，如果炸到那些小块的话，更会出现大量高速移动的敌人。如果重复数十次后把战斗结束。再查看能力表便会发现熟练度增加了。

## FC 魔界村 秘

天津　关海涛

**隐藏讯息**

在打倒真正的大魔王后便会出现一段祝福的文章，在文章出现时顺序按 1P 手柄的 A、B、↑、↓、A、B、←、→之后便会出现职员名单等隐藏讯息了。

**选关秘技**

在标题画面中按着→，再按三次 B，放开后按↑一次，B 三次，←一次，B 三次，↓一次，B 三次，最后按 START 便可进入选关画面，可以用 A、B 键来选择。

## FC 魔神英雄传——飞云外传 秘

天津　关海涛

**用难度模式开始游戏**

在完成游戏后，在表示自己 LV 的地方会出现一个心形标志，用来开始游戏便可玩到难度模式了。

## FC 飞龙之拳Ⅲ 秘

黑龙江哈尔滨　罗方

**音响测试密码**

在输入密码画面，输入“おしきく”便会进入音响测试模式。

**结局密码**

在输入密码画面，输入“おしまい”便可看到结局画面。

**简单地击倒大魔兽**

在与大魔兽战斗时，轮到玩者的攻击回合时，按着 SELECT 和 START 再先“攻击”指令，便可带给他二百五十左右的伤害。

**跳过故事画面**

在故事画面开始时，同时按着 SELECT 和 START，再按 A。

## SFC 蝙蝠侠与罗宾 秘

广东广州　朱海

**各关密码**

| 第二关 | 第四关 | 第六关 |
|---|---|---|
| △□△空 | ○△△△ | ○△△△ |
| □○空○ | □○□△ | 空○□○ |
| □△□△ | 空空□空 | ○□○□ |
| □○△空 | □空○空 | ○□○空 |
| **第三关** | **第五关** | **第七关** |
| ○△空□ | △□□□ | △○△△ |
| □空△空 | △空△○ | 空○○○ |
| 空空○□ | ○□空空 | □空○△ |
| △空□□ | □□空□ | □□○空 |

## SFC 实况棒球 秘

广东广州　朱海

**超级选手出现**

首先，在新人模式的パスワード登录画面下输入“H?を　まシキ　えキの　9はヒ　スわえ　とひう”。如此就会出现一位力量 255、跑速 15、臂力 15、守备力 15、击准 7、右投右打的超级优秀选手。至于他的更详细资料，请自行参照右下方的画面。在此要附带一提的是，这一次选手，是读者ジャイアンツ垒的三手，背号是 1 号哦！

## SFC F14 战机 秘

山西大同　赵广江

| MISSION | 密码： | MISSION | 密码： |
|---|---|---|---|
| 2 | NQBJKLFF | 9 | GKQZBLCT |
| 3 | GSZWBFPT | 10 | DCMIHRPEJ |
| 4 | RRHCZJVM | 11 | WZGNJYZX |
| 5 | BPYXDLNF | 12 | JDZFMLFV |
| 6 | LEMGWTKQ | 13 | SPWVJKDH |
| 7 | PDTBCZNJ | 14 | LPKQBPFZ |
| 8 | PKVWGSQK | 15 | TDLJGSHX |

## SFC 鲁多拉秘宝 秘

河北衡水　刘泽

**最终章人物的变换**

在这儿要为大家介绍デューン之章也可以用シオン或サーレント来玩的秘技。

首先，从デューン之章的“现在の神殿ベルザンディ”开始进入游戏，并找到神殿中的储存点进行储存。之后在此让游戏终了，再在同一个栏位中选择シオン或サーレント之章再度开始游戏。接着来到位于冥界の村南方的“海沟ビフレスト”，并不断地往海沟的最深处前进。不久，各位会发现一艘方舟。登上方舟，和舰桥上的キッド交谈后离开此船，就来到了“现在の神殿ベルザンディ”。至此以后，各位就能够以现在所使用的队伍（シオン或サーレント）来玩デューン之章的游戏内容了！而且这个队伍还可以一直进行到和最终头目キャラ决战，继而打倒头目，看到结局画面哦！

## SFC 沙漠精灵王 秘

湖北武汉　滑震

**出场 99 级**

这是让女主角成为最强的秘技。

首先，在最初开始游戏时，将女主角的姓名变更为“タカラ!!”。如此一来，女主角和イフリート的等级就会自动变成 99。不过途中加入的伙伴ハーテイ，其等级虽达 99，但是却无法记住任何技巧。

**获得幸运的道具**

若和バザール镇宿屋内的女人谈话，她就会提出“幸せを分けて下さい”的要求。此时，回答“はい”并给予 100 タム吧！若能反复给予 50 次的话，该名女子便会给予一项名为ピコピコハンマー的武器。这项武器是女主角专用。装备后，攻击力可上升 107 点。另外，在东北村镇的宿屋内，可碰到相同的女子。若给予她 50 次捐款的话，就可获得女主角专用防具ピコピコサンダル。

## SFC 洛克人 7 秘

上海　金卫华

使用这个密码，可以集齐所有宝物和武器，有九九九个螺丝，还会在最后一关的第四部分开始游戏。密码：

1415　5585　7823　6251

## PS 传说之战 秘

河南许昌　张华

**直接进入隐藏关**

在标题画面中选择“NEW GAME”，名字输入“ファイアワレ

スト"，这样一进入游戏便可直接去隐藏关，此时不仅队伍中的同伴非常强，而且自己也有 LV.15。

## PS LONE SOLDIER(孤独战士)



广西南宁 欧阳鹏

**满能源并且有所有武器**

只要在游戏过程中按 START 来暂停游戏，然后输入→、↓、○、△、↑、→、SELECT，在按 START 恢复游戏，此时主角便会满能源并且可使用多种武器。

## PS 虎胆龙威三部曲



北京 尹强

**轻松过关法**

在进入游戏前先插上 2P 手柄，在《DIE HARDER》之中只要玩者按 2P 手柄的 SELECT 键便会立即 GAME OVER，但如果按下 START 键的话即可立刻过版，按△键的话画面上边就会出现数字，绿色的代表敌人，当数字变为"0"时敌人便立刻向玩者开火。

在《WITH THE VENGEANCE》中，当游戏进行的过程中玩者按下 2P 手柄的任意键便会出现数字，在按左右便可以选关，选定之后按×键就可进入该关。

## PS 世界杯足球 WINNING ELEVEN



北京 尹强

**使用 KONAMI 队**

在标题画面时顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，如果听到效果音便算成功，然后再 EXHIBITION 模式中不论选择什么球队都会变成 KONAMI 球队。

## PS 足球小将 J



北京 尹强

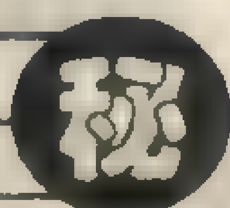
**使用隐藏球队**

先接上 2P 手柄，然后在标题画面按住 2P 的 L2、R2、□、△、×、○来选择对战模式，这样就可以使用 9 支隐藏球队，其中包括实力超强的梦之队。

**使用相同球队**

先接上 2P 手柄，然后在标题画面顺序按 2P 的↑、↓、△、×、←、→、□、○来选择对战模式，就能使用相同球队。

## SS OUT RUN



北京 郑源

**可以降低难度**

先进入游戏开始画面（即带有 START 和 OPTION 的画面），然后同时按 A+C+STATR 进入 OPTION，这时选项中多了一个"CORNERING"，玩者便可选择 ARCADE 和 EASY，这样进行游戏时便会简单多了。

## SS 空想科学世界



北京 刘震

**经验值两倍**

在游戏完结前的最后一幕，ペニス之街中，玩者如到サンマルコ广场北面的建筑物，找到一个猫形人对话，在回答它的问题时选"是的"，便可在第一次爆机后重新开始游戏时，进入经验值两倍的模式。

## SS 野战雄师(GUNGRIFFON)



北京 刘震

在游戏画面中输入以下指令就可得到相对应的效果，输入完毕后，按 B 键反回开始画面就可输入其它指令，则所有效果都会保留。

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| B、B、B、C、START | 枪变成连射及无限子弹 |
| ↑、→、↓、←、Z、START | 跳跃次数无限 |
| ←、→、C、A、START | 瞄准器消失 |
| ↓、C、C、A、START | 敌人变得非常强 |
| B、B、B、↓、C、START | 敌人不会在雷达出现 |

**直接看结局画面**

只要在标题画面顺序按↓、↑、→、A、←、START，然后选择 MAIN GAME 就可直接欣赏结尾。

## SS 世嘉拉力赛



上海 程跃

**隐藏赛车 STRATOS**

在选择游戏模式画面中，顺序按 X、Y、Z、Y、X 后便可在 TIME ATTACK 模式使用隐藏的赛车 STRATOS。另外，输入此秘技后在 ARCADE 模式中，选择赛车时只要将游标移到 CELICA MT 的左边或 DELTA MT 的右边，也可使用该车。

**隐藏赛道**

在选择游戏模式的画面中，只要同时按 X 和 Y，便可令全部游戏模式都增加隐藏的湖边赛道。

**出现幽灵车**

在 TIME ATTACK 模式选择所要跑的圈数时，把游标移到 3 LAPS 一栏上，并按住 X、Z 再按 C，那么在游戏进行时，画面上便会出现一辆按照最佳路径来跑的灰色幽灵车。

**左右相反的赛道**

在 ARCADE 模式里，只要在选择游戏画面模式时，按住 Y 再按 C 作决定，便可在和平时左右相反的赛道上进行游戏。另外，在 TIME ATTACK 模式中决定所要跑的赛道时，只要按住 Y 再按 C 也可进入左右相反的赛道。

**改变重放视点**

在 REPLAY 时，只要按住 A 再按↑、↓、←、→、X、Y 或 Z，就能改变重放的视点；另外，如果按住 Z 及↓，再按 L、R 就可将画面放大或缩小。

**加强赛车性能**

以 CHAMPIONSHIP 模式进行游戏，再选择赛车时，只要按住 X 再按 C，便可大幅度提高车子的性能。

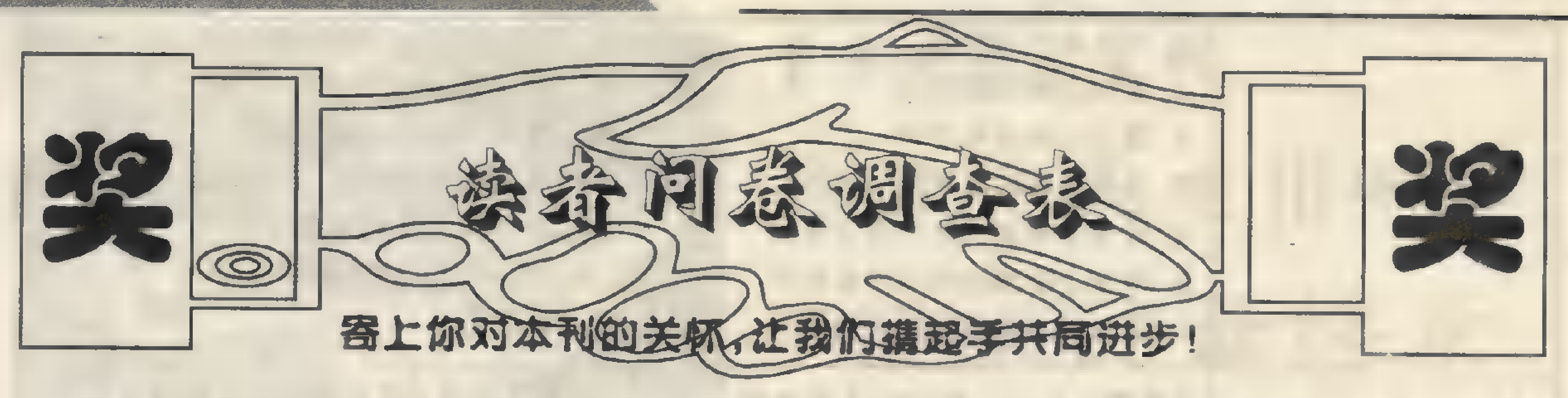
## GB 格斗之王'95



天津 钱桐

**中断超必杀**

首先选用坂崎良、椎拳崇、如月影二、八神庵中的任何一位开始游戏，然后在可以使用超必杀的状态下施展弱的普通必杀技，接着立即使出超必杀技，让此技快速的超越前一个弱必杀技，就在超必杀技击中对手的时候，后方的弱必杀技也逐渐接近，之后当敌人采取后仰的姿势时，超必杀技就会在中途突然结束。




新的一年开始了，作为一本刚刚诞生的杂志，每迈出一步都充满了艰辛，它的成败得失究竟如何，每个读者心中都有一本帐。此次我们搞这个“问卷调查”，就是为了能与广大读者更好的沟通，听取你们的意见与建议。因为只有“上帝”的呼声才是推动我们进步的唯一力量。这次活动得到了四通公司的大力支持，所有将问卷按要求填好并寄回编辑部的读者，都有机会参加抽奖。奖品是由四通公司提供的一百张土星游戏 CD，总价值约 3 万元。

## 【问卷一】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 您拥有哪些机种？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您购买本刊的原因是？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您最喜欢本刊的哪个栏目？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您最不喜欢本刊的哪个栏目？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您认为本刊有哪些优点？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您认为本刊有哪些缺点？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您最喜欢本刊的哪篇文章？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您最不喜欢本刊的哪篇文章？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您还希望本刊增设什么栏目？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您认为本刊的版式设计如何，理由是？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您对本刊的彩页有何意见？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您对哪些种类的游戏最感兴趣？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您对本刊还有什么其它的意见或建议？ | 1、 | 2、 | 3、 |
| 您的个人资料（请填写真实的内容）： | 姓名： | 年龄： | 性别： |
| | 职业： | 地址： | |

## 【问卷二】

| | |
|---|---|
| 您是通过何种渠道知晓的本世嘉产品？ | 1. 报刊、杂志的报道（名称：　　　）　2. 听朋友的介绍<br>3. 报刊、杂志的广告（名称：　　　）　4. 电视广告<br>5. 宣传画册　6. 世嘉　四通国贸公司举行的活动<br>7. 在商店所见的实物　8. 其它（　　　　） |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 购买理由? | 1. 因为是世嘉产品<br>2. 因为主机性能卓越<br>3. 因为主机价格合理<br>4. 因为主机的高价位<br>5. 因为土星游戏软件内容丰富<br>6. 因为土星游戏软件内容精彩<br>7. 因为土星游戏软件价格合理 | | | 8. 因为其周边产品种类齐全<br>9. 因为其周边产品价格合理<br>10. 因为朋友的推荐<br>11. 因为有售后服务<br>12. 因为其代理商可靠<br>13. 因为报刊、杂志的评价<br>14. 其它(　　) | | |
| 对产品的评价 | 5 满意→4→3 一般→2→1 不满意 | | | (4和2为介于前后两者之间的态度) | | |
| | 式样 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 使用说明书 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 主机操作性能 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 周边机操作性能 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 价格 | 5 太便宜→4→3 合理→2→1 太贵 | | | | |
| | 综合评价 | 5 很满意→4 满意→3 一般→2 不满意→1 很不满意 | | | | |
| 您平均每月用于购买软件的费用? | A.50 元以下<br>B.50－100 元 | C.100－200 元<br>D.200－300 元 | | E.300－400 元<br>F.400 元以上 | | |
| 您所能接受的一般正版软件的价格? | A.100 元以下<br>B.100－200 元 | C.200－300 元<br>D.300－400 | | E.400 元以上 | | |
| 您所能接受的新发行的正版软件的价格? | A.200 元以下<br>B.200－300 元 | C.300－400 元<br>D.400－500 元 | | E.500 元以上 | | |
| 您目前拥有的正片与盗版软件的比例为: | | | | | | |
| 您对盗版软件的态度? | 1. 支持 | 2. 无所谓 | | 3. 不支持 | | |

**注意:请读者认真填写以上问卷,于2月20日之前(以邮戳为准)寄回本刊编辑部(复印件亦可),届时本刊将从中抽取一百名幸运读者。**

# 编读往来

读者的心声，交流感情的园地。

责编/CZY

●[redacted]值得我称赞贵刊的是能顾及多种机友，本人有一台超任＋磁碟机，由于资金问题还没进入次世代时代，虽然SS和PS已是当今潮流，但SFC还有很多超大作没有攻略登出，所以希望贵刊能坚持、再坚持，超任的玩友支持你们。

广西南宁　梁永明

△SFC的超大作的确非常多，尤其是RPG和SLG，但因为游戏世界的迅猛发展，在日本SFC软件数量已日益减少。而96年末的几款大作——《大金刚3》、《勇者斗恶龙3》、《大贝兽物语》、《街头霸王ZERO2》等或因加入了新技术，或因无人制作磁碟而无法玩到，所以面对这种情况，本刊实难为无米之炊。不过，我们是不会冷落SFC玩家的，过去有许多非常出色的游戏还没有人为其写过攻略，我们会在这方面下功夫，有什么好的建议，希望能给编辑部来信。

●你们的杂志只顾介绍SS、PS游戏，别忘了中[redacted]还是玩FC、MD的玩家占绝大多数，这样的偏心肯定会失去许多读者，至少再这样我是不会再花这6.50元了！

河南洛阳玩友　郑辉

△哇，好严厉的批评呀，不过也很中肯。几位小编也都是从玩FC、MD而走上的现在这条"宿命之路"(套用RPG中出现频率最高的词汇之一)，当然从来也没有忘记过其中无穷的乐趣，厚此薄彼之心亦不敢有。郑辉玩友请放心，本刊已绝定从97年1月号起在"超攻略道场"中增加FC、MD攻略，在"游戏名品"中开设"世喜天堂"栏目，介绍FC、MD的游戏，这些栏目也对广大玩友开放，欢迎勇跃投稿。

●秘技！为什么没有秘技？这已经是我第二次给你们写信，其他杂志都有秘技栏目，可偏偏你们杂志没有！是不屑吗？还是缺少这方面的资料呢？

湖北武汉　许昊

来了、来了、秘技来了，在广大读者的呼声中，"秘技库"栏目本期登场，从旧到新、从八位、十六位到次世代，面面俱全，如果你有好的秘技就快快寄来，与广大玩友共同分享其中的乐趣。

●十二月彩页有进步，而且还附送了九七年年历，再接再励呀！不过有个问题却不吐不快，为什么彩页中总是次世代占[redacted]数，而次世代中又是PS占多[redacted]呢？

河北石家庄　刘辉

△九、十、十一月号的杂志因为印刷厂的原因，把我们精心编排的彩页全都印花了，实在让人又伤心又窝火，但最多的还是对广大读者的歉疚。真不知该怎样才能挽回造成的不良影响、值得庆幸的是十二月起彩页的印刷已明显改善，再告诉大家一个好消息，本刊自九七年一月起，将陆续随杂志赠送大幅彩画，望大家购买本刊时向书商索要。

关于彩页内容比重的问题，其实并没有偏心的成份，在做彩页的时候，最主要考虑的是效果，我们尽量把那些精美的画面奉献给广大玩家。如果有时哪个机种的游戏占的比重略大，那纯属偶然。不过，我们以后会尽量注意这方面的问题，让各方面的玩友都能得到享受。

●建议把一些攻略的图片减少，尽量把"王者之书"的[redacted]片都变成彩色的。"闲[redacted]"以后能不能多登几页，把画面上的图片放大(彩色最好)，谢谢！

另外，贵刊前几期的"纵横四海"栏目中的战国武将列传，日本剑术流派与剑侠这些内容都不错，但最[redacted]的几期，太让人失望了。

请[redacted]些象"漫园"这种栏目。

陕西西安四十四中　[redacted]军涛

△关于把"王者之书"变为彩页的建议，BLUE看后大呼"知音"。但就目前的情况看似乎并不可能，因为杂志要照顾各方面的玩家呀！

在"纵横四海"栏目中，从本期起开始连载东行先生的《毁灭与新生》，这是关于明治维新时期日本人物的介绍，充满才气，希望大家会喜欢。

"漫园"以后比重会增加，除原有的四格外，希望大家踊跃投稿。

●介绍街机硬体的文章太[redacted]，实用性不[redacted]。

新[redacted]，但[redacted]幅太少，希望能有所增加。

△街机的文章从本期起已减到最少，以后我们会注意实用性的问题。请大家把自己所关心的问题告诉我们，我们在编排稿件的时候尽量满足大家的需要。

新闻当然要有所增加，不信请看本期的这个栏目。

### ·一句话·

△唐山的徐会生玩友关于刊标位置的建议以及广东深圳林毅强玩友对九七年赠刊一事的建议非常好，编辑部全体对你们两位细致周密的思考深表钦佩。

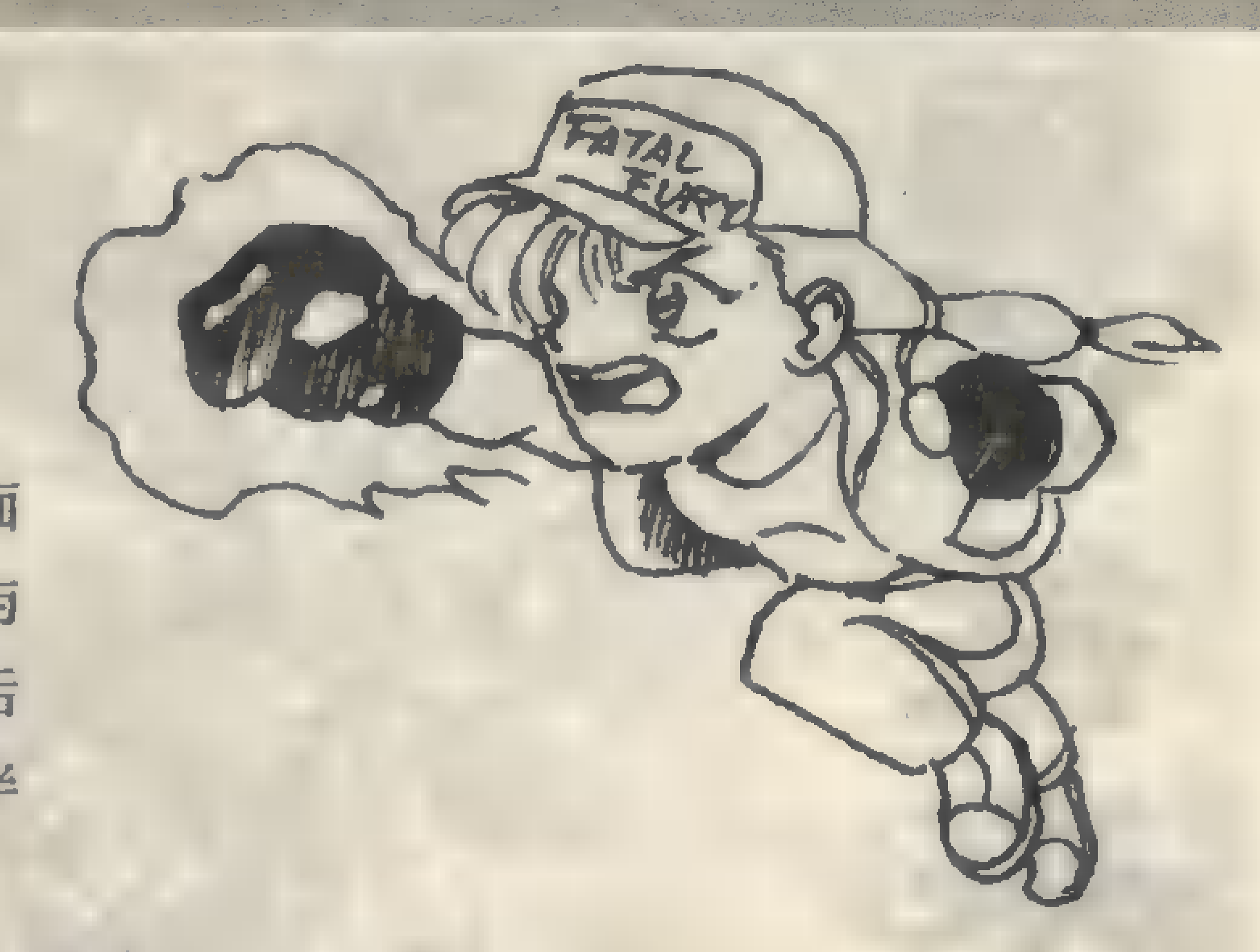
其实在策划这两项活动之前对于种种可能发生的情况我们已有所准备，所以任何想钻空子的"不法之徒"都不可能得逞，需知人民的眼睛是雪亮的。再次谢谢两位！！

△西安齐凯玩友建议杂志搞一次问卷调查活动，你的想法与本刊不谋而合，这次的调查中有部分问题是受到你的启发！多谢了！希望我们保持联系，你有了什么新的想法别忘了写信哟！

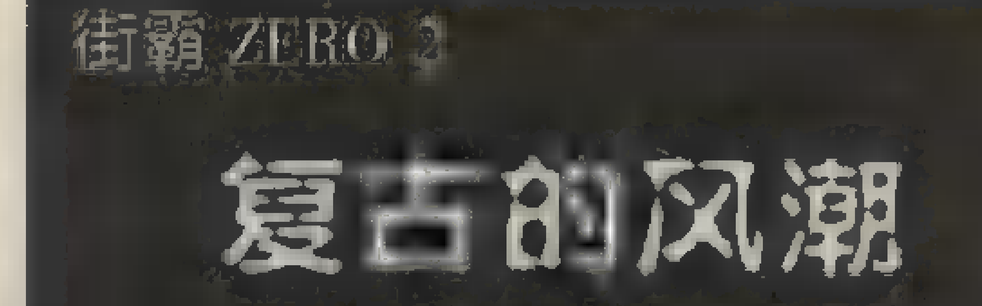
△上海的陈旋玩友来信问《饿狼传说》与《斩红郎无双剑》画集的事，这个问题其实在11期已经有过答复。如果有朋友在香港或日本的话，可以托他们代买，目前国内还没有这方面的商品。

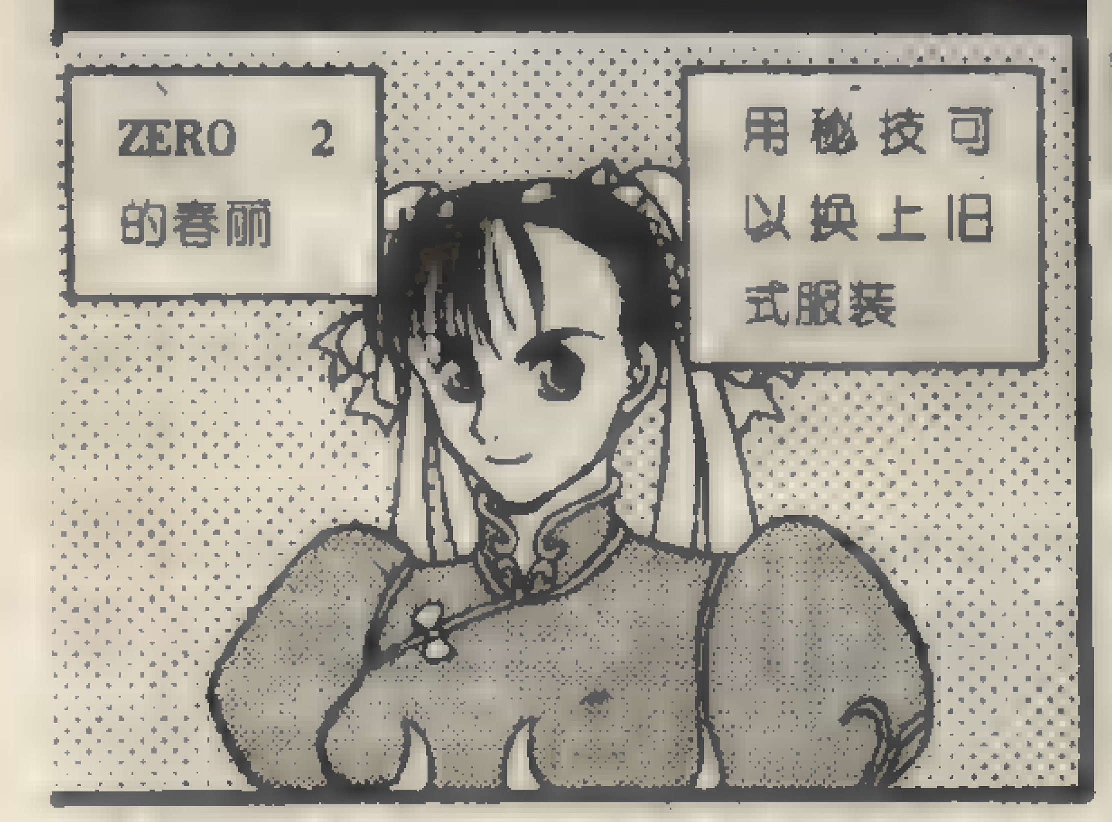
△天津张楠玩友询问有关N64在国内的销售情况，建议你暂时先不要购买，因为目前其价格颇高，而且软件太少。根据以往的经验，降价将指日可待！

# 漫园·漫园




哈—— !朋友们——好!在这期杂志中“漫园”又和大家见面了。这两个月来,收到的佳作真是不少,嗯,可喜可贺,为此 BLUE 与 MOMO 非常高兴,并逼着 KING 把本期 MAN 园增至 3 页,还说以后每期加一页……唔,这样下去再过几年,本杂志就可以变成一本半漫画的 GAME 综合本,再下去就会成为漫画专刊……

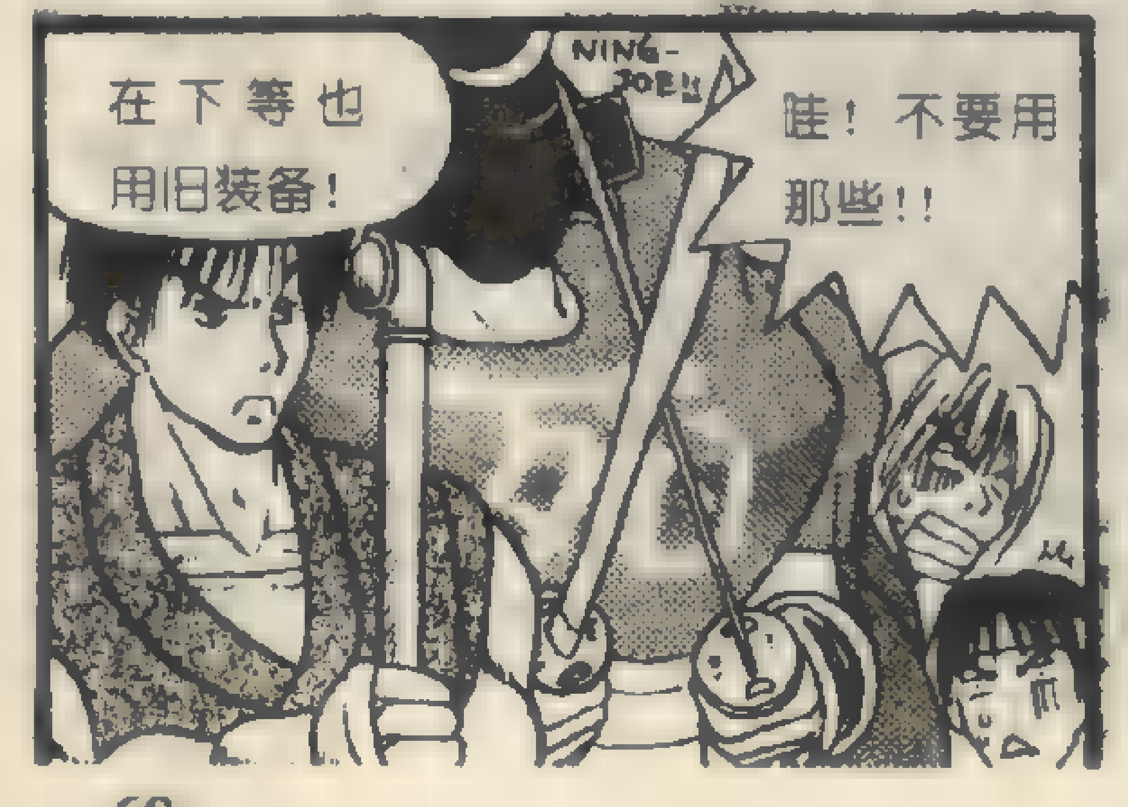


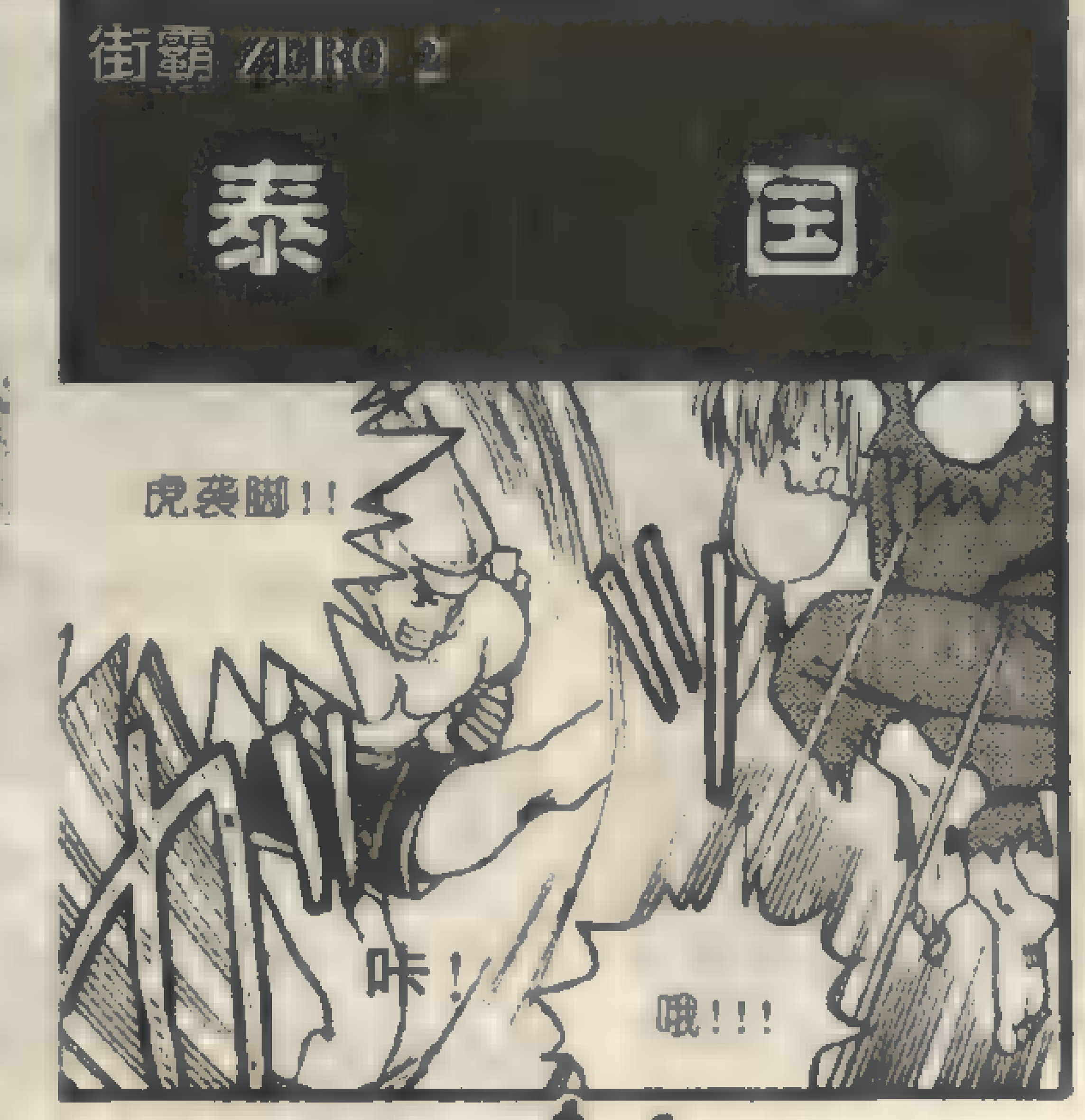



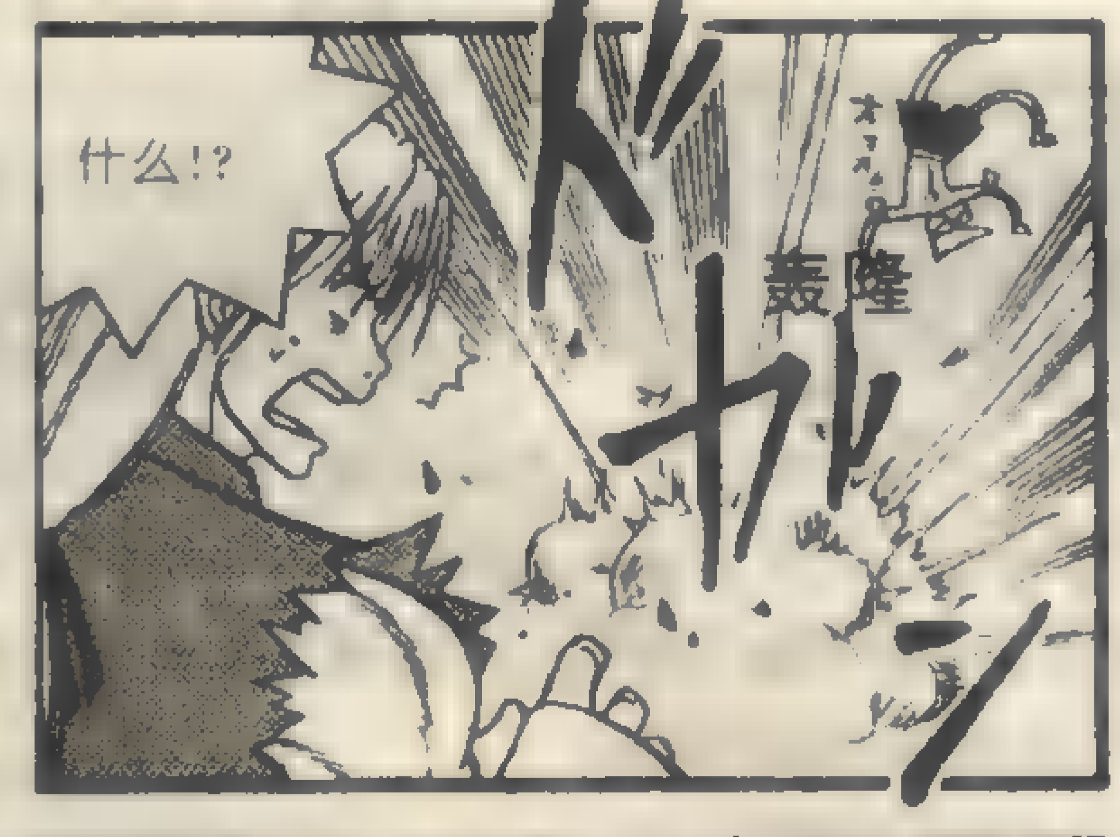








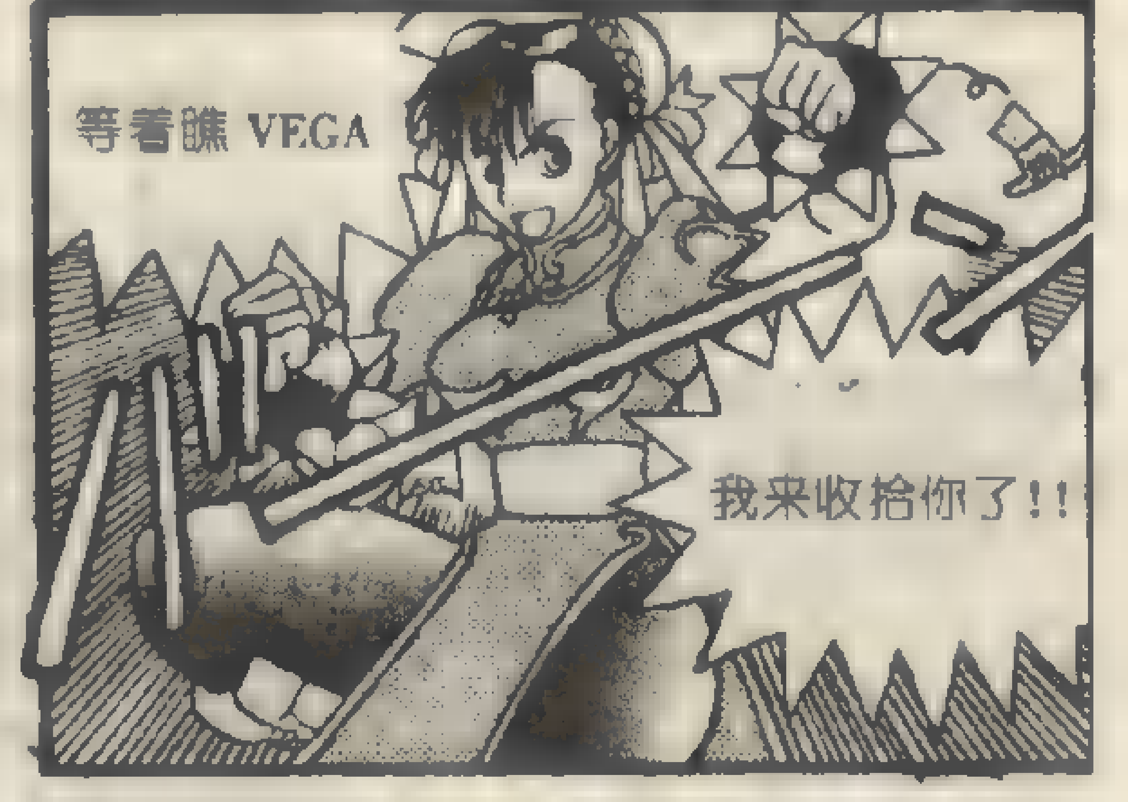


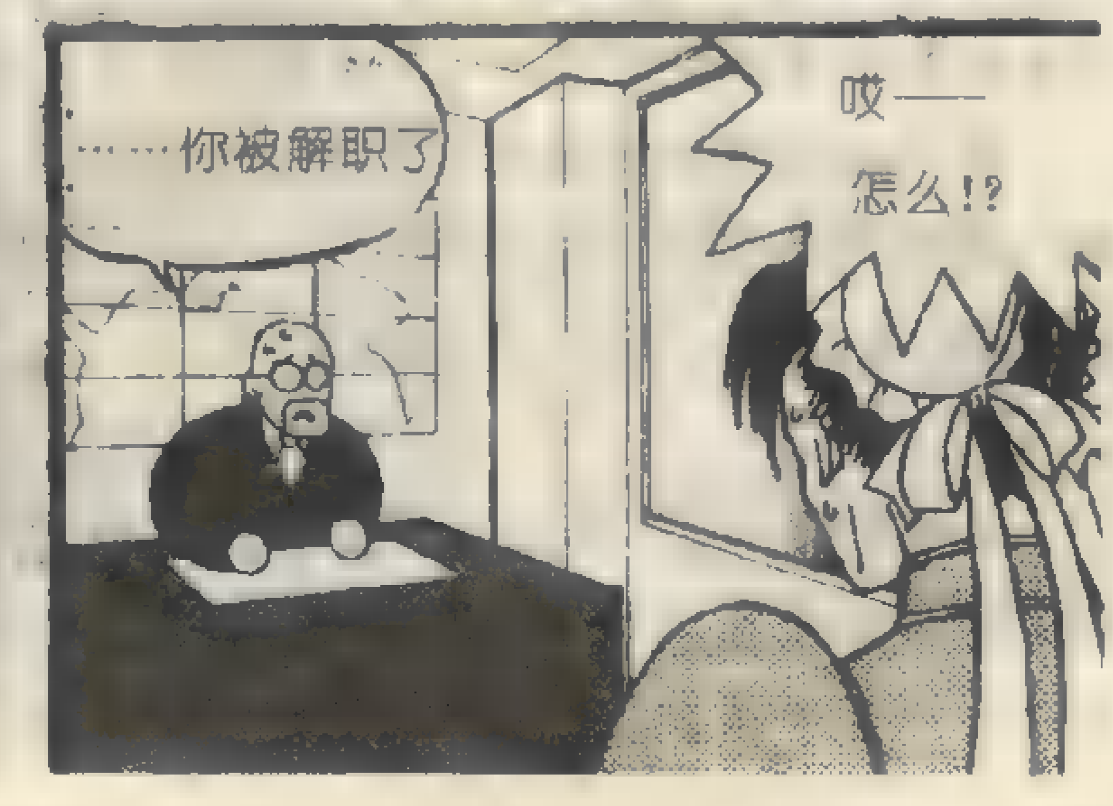










# MAN 园 · MAN 园

本期是街霸 ZERO 2 的专集!
本页是樱花的专集!!

特别感谢:北京清华 Z.L.D 插画



## 街霸 ZERO 2 春丽的忧郁





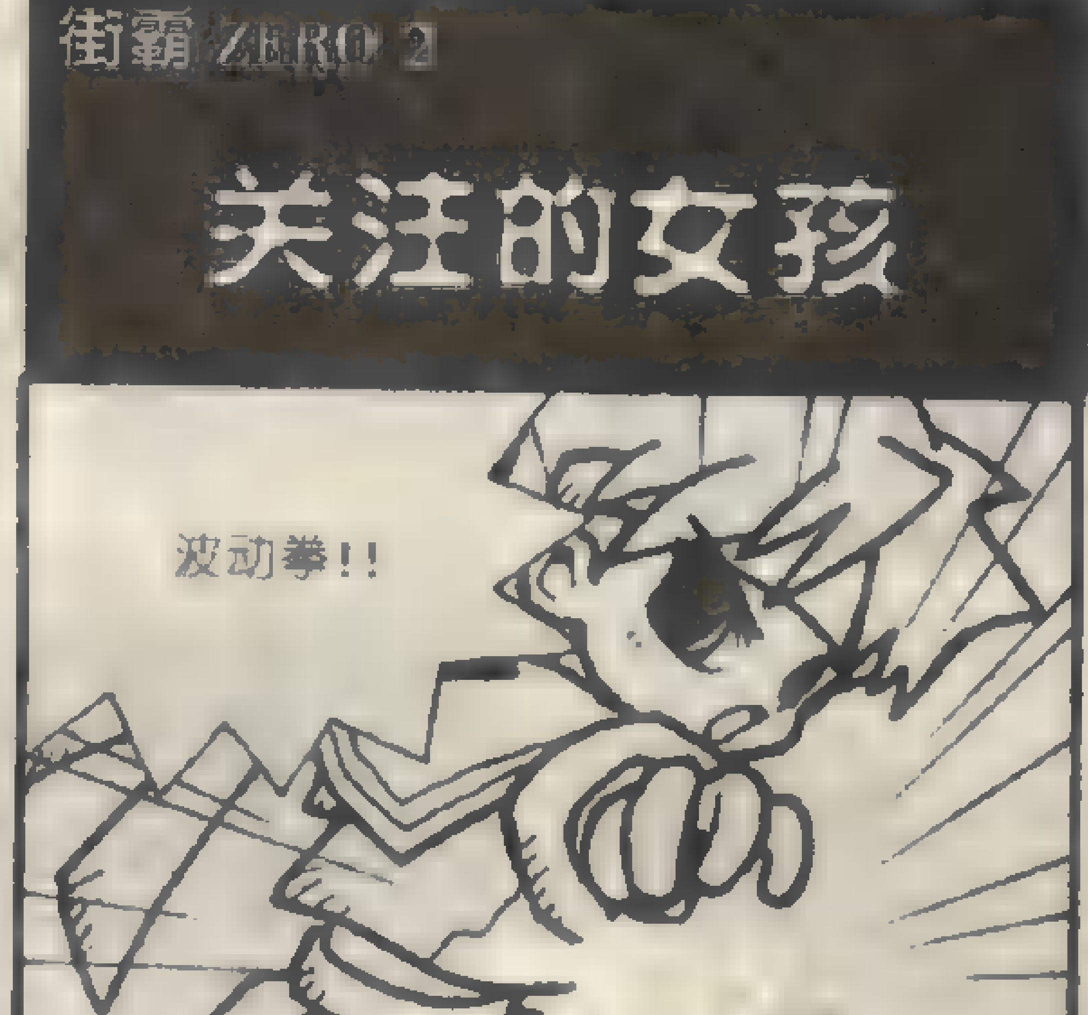








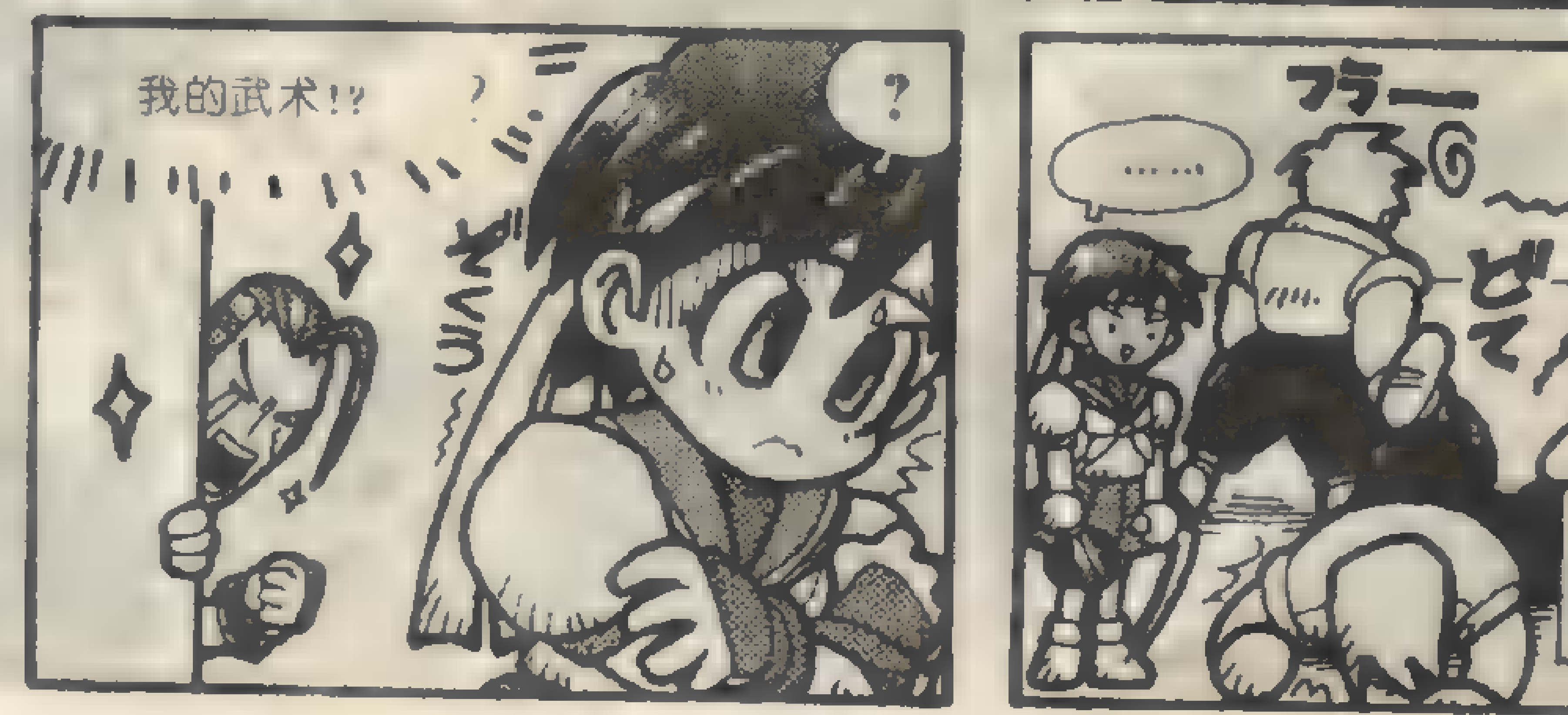
## 街霸 ZERO 2 关注的女孩





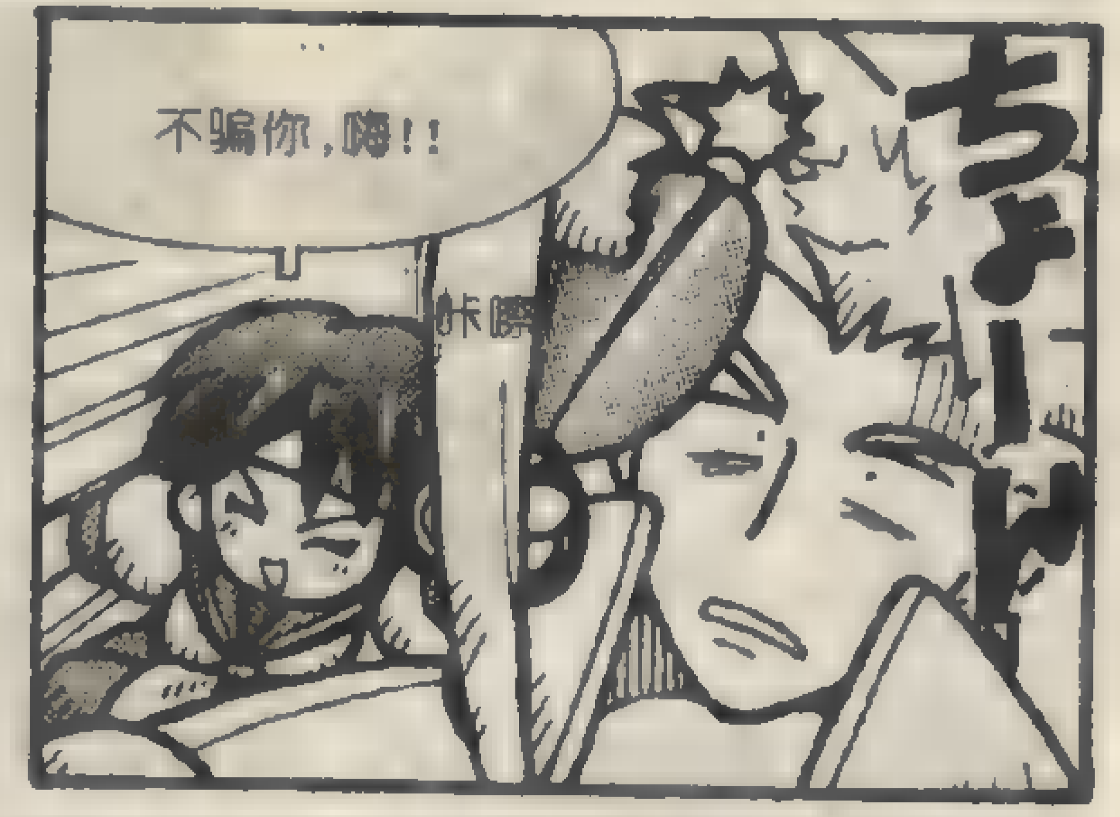




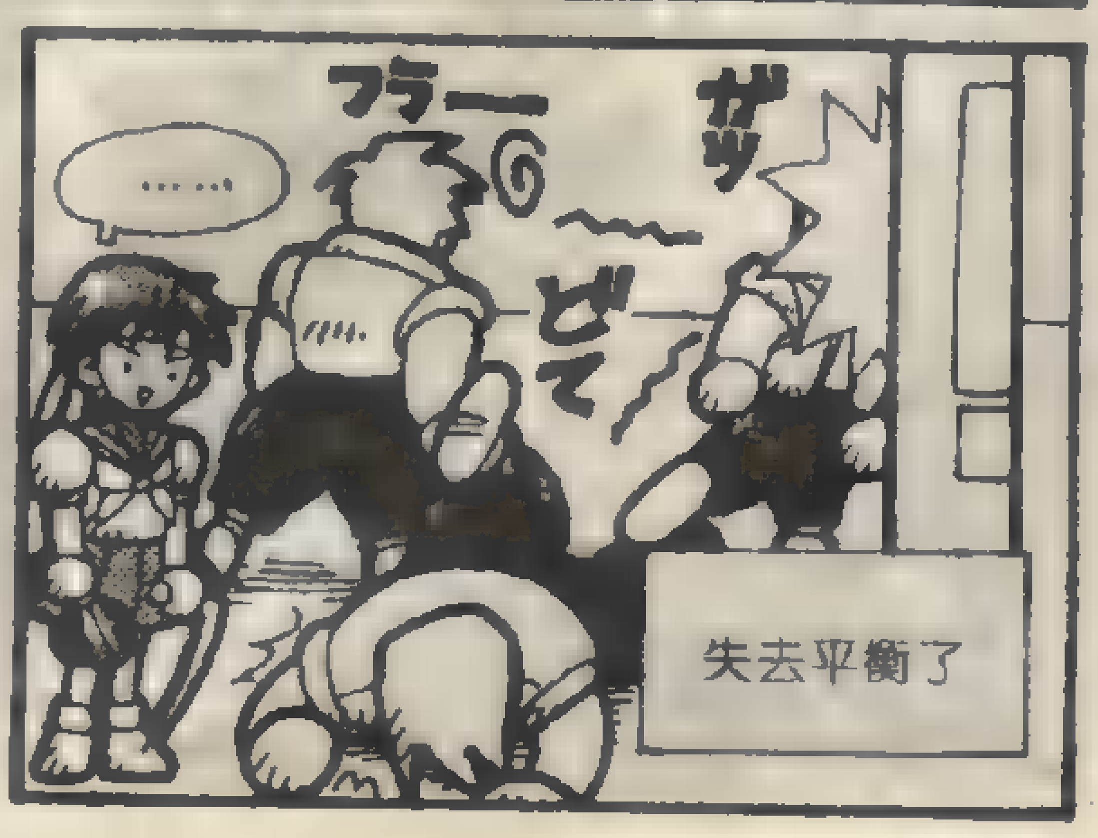

## 街霸 ZERO 2 纳什的秘密









街霸ZERO 2
瞬狱杀之谜

街霸ZERO 2
真空旋风脚



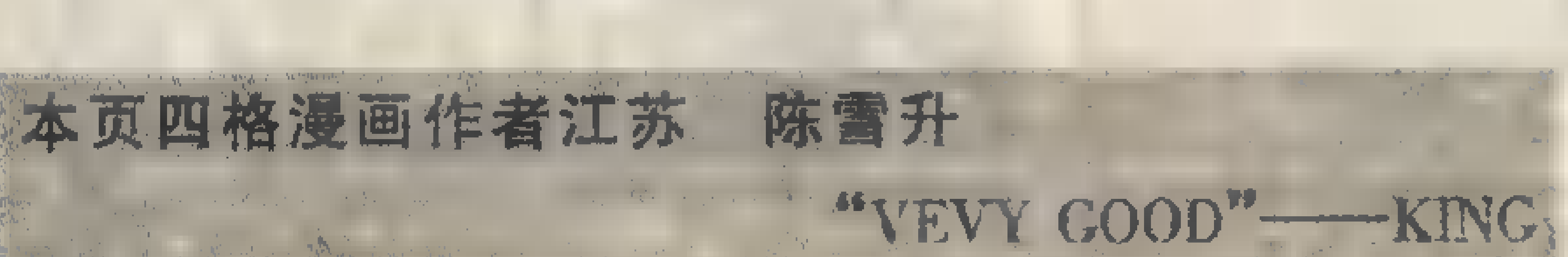











本页四格漫画作者江苏　陈雪升

"VEVY GOOD"——KING

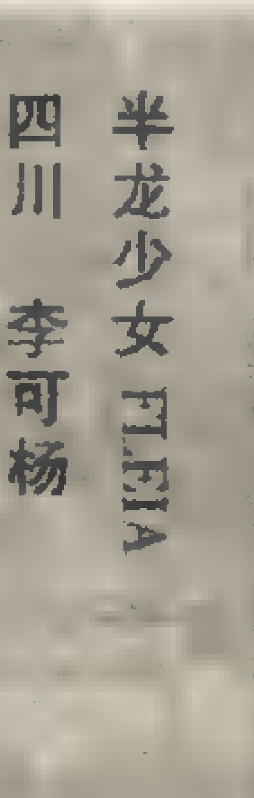



FF Ⅶ·克朗多&阿莉丝

福州　林娜

『网纸用得不错，造型和比例也很端正，加油吧』

——MOMO


半龙少女 FLEIA

四川　李可杨

很欣赏这种黑白对比的效果』

——KING




饿狼·TERRY

广东　黄文远

效果不错，谢谢投稿』

——KING


街霸

保定　董然

『若在明暗及结构等方面再下些功夫就更好了』

——MOMO

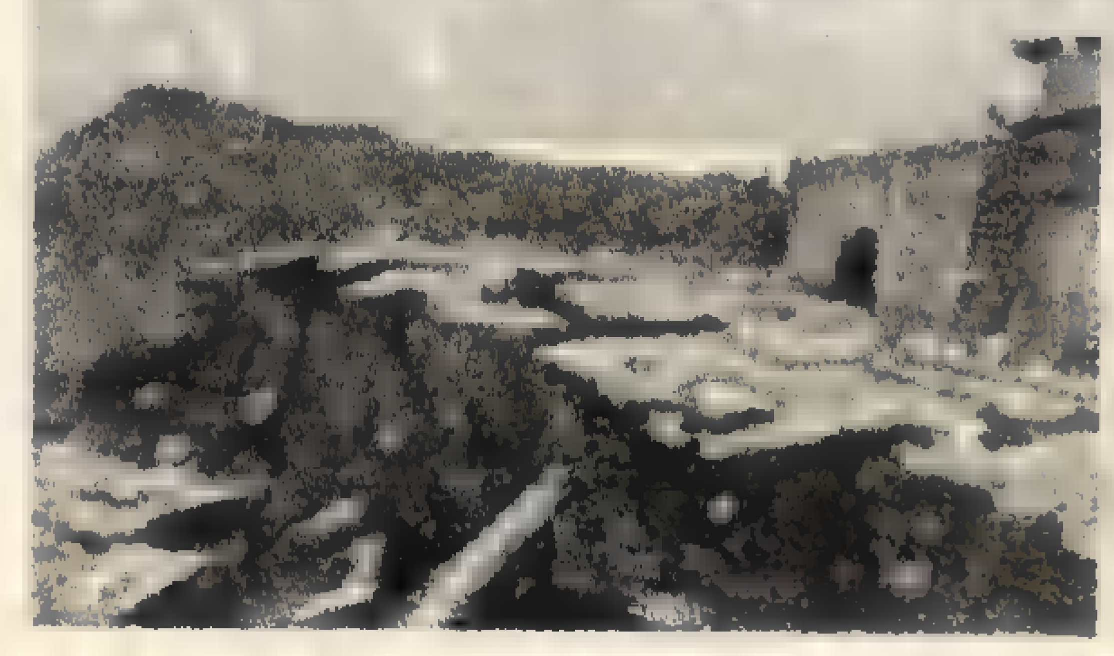
# 春秋争霸传2



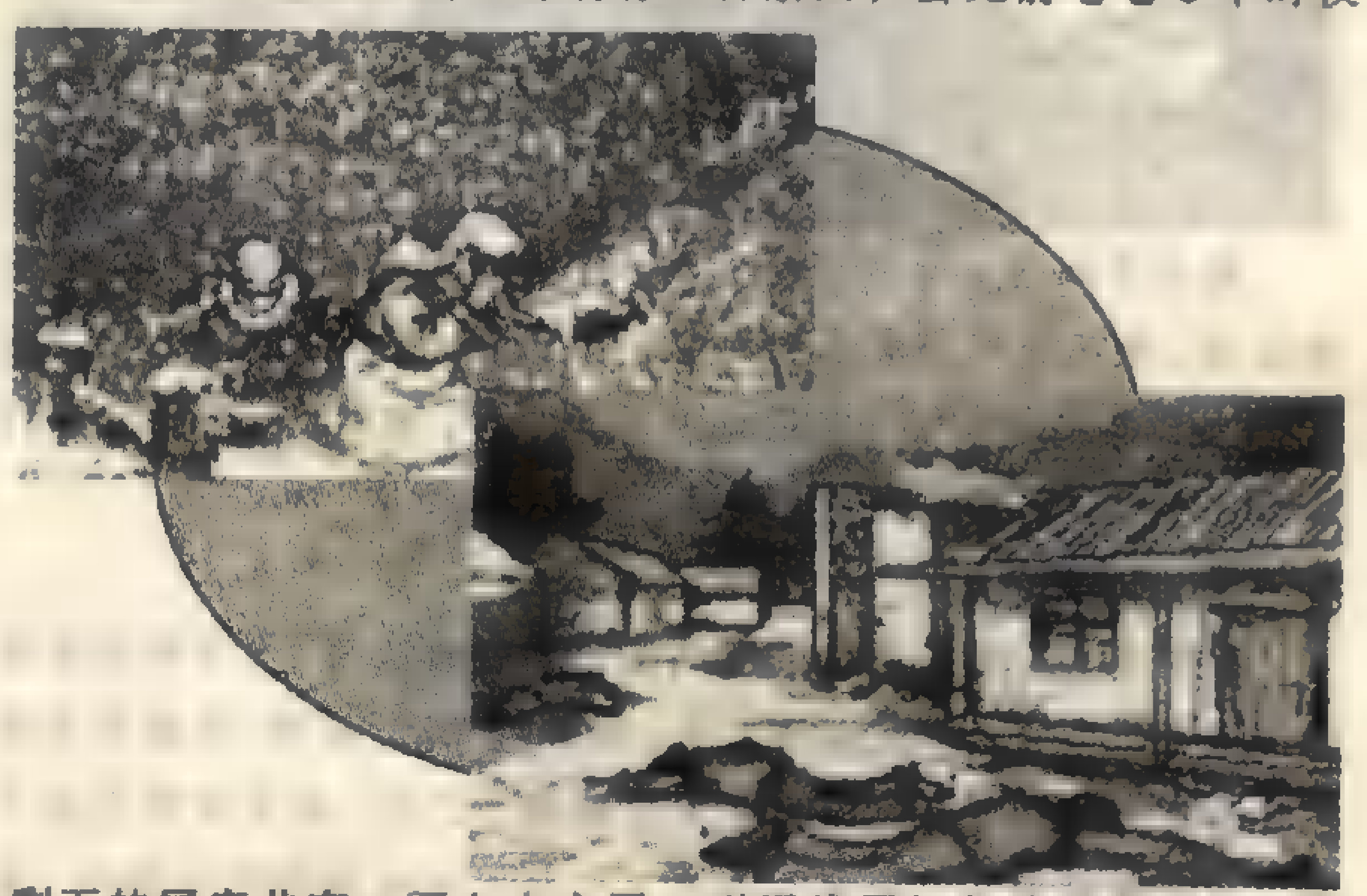

# 问鼎天下

春秋时代是一个混乱、不安、分裂、内战频繁的时代，在这样的时代巨变之下，学术思想百花齐放，知识份子提出不同的思想，以求能建立新兴力量，拯救动荡不安的时代，这种结构巨变、百家争鸣的景观，使春秋时代成为中国的黄金时代。

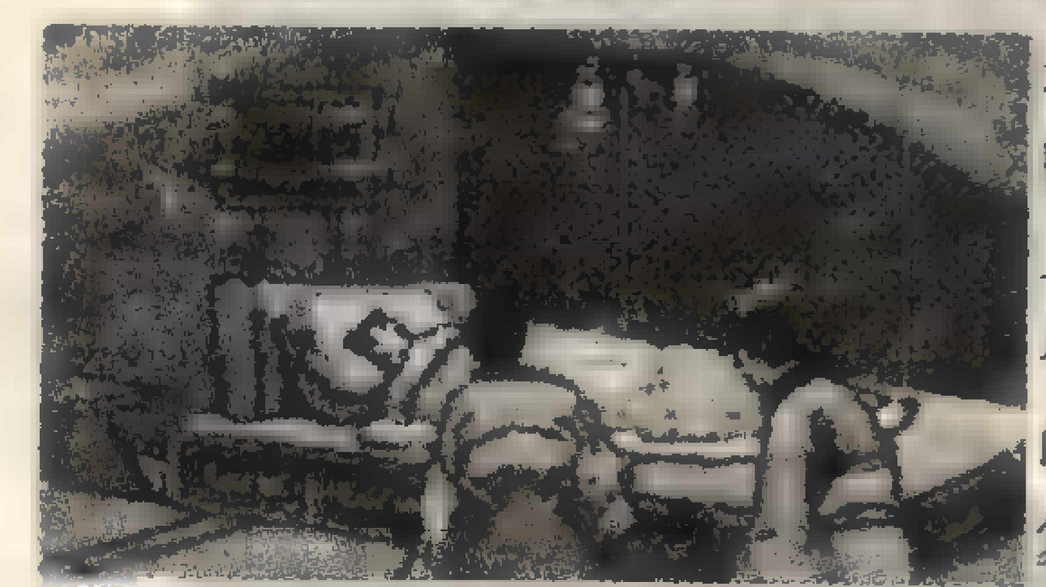
西周末年，周幽王荒淫无道，宠幸褒姒，周王室大乱，导致异族犬戎人侵镐京，一场烧杀劫掠下来，幽王被杀，褒姒被蛮族掳去，不知去向，众封国于是拥立幽王的外孙姬宜臼登位，就是周平王。但镐京经犬戎洗劫之後，人民流离失所，断瓦残垣，几乎成了废墟，平王只好将首都迁到洛阳，史称东周。周王朝经历此劫后，统辖范围缩小，兵源和财源跟着减少，已无力量支撑周王原有的威风，各诸侯国遂自产生扩张领土和称霸中原的野心，后世史学家就将这段时期称为"春秋时代"。



据历史记载周武王时期有八百余国，公元前七七0年时仅剩下的国家共有一百七十余国，到了战国初年公元前四五三年几乎仅剩八国，春秋时期三百年间共发生四百八十三次军事行动，有一百六十余国被灭亡。



在众多战略游戏纷纷以三国时代为题材之下，为何我们会选择春秋作为故事背景呢？因为春秋是中国历史上第一个分裂的时期，它有许多其他时期所没有的特色，例如：各国之间复杂的外交关系，因为东周时期共有两百多个国家，以城为主的经济及军队，因为周朝是封建制度，商业与外交时常凌驾于军事之上，也许您也会有与我相同的感觉，那就是当时的世界与现代国际社会其实相差不多，国与国之间互相牵制，相同利益国便组成联盟，大国占尽优势、小国则民不寥生等，在此游戏中您都将可一一感受到。



游戏自公元前七七0年至公元前四四七年，其中共分为35国，73座城池，玩家可选择成为"春秋霸主"或"统一中国"作为胜利条件，"春秋霸主"是以外交手腕、商业活动为主要手段，军事为次要，藉以提高声望，达到霸主的地位。而"统一中国"则是以拥有领土为目的，因此战争是不可避免的，有关军事方面的活动就格外重要。




《春秋争霸传2》在工作方面采用了即时处理模式，游戏中并不限制每个月只能执行几项工作，在时间限制之中只要决策正确、速度掌握得当，就能执行更多项的工作。游戏中除了人物能力的不同外，我们加入性格这项变数，性格将会影响每个人物的工作效率及决策方向，使游戏更为真实化。至余战斗部份，同样为即时模式，在部队调度与战术运用上就必须分秒必争，政治、外交的善变，加上无地域限制的地图战场，将使战争局势更显得复杂、更切合真实情况。如果你厌倦了时下战略游戏一成不变的攻城掠地，那《春秋2》复杂的商业活动、善变的外交局势以及分秒必争的战斗一定会给您犹如置身其中、与众不同的全新感受。

本游戏采用640×480高解析模式，45度斜角卷轴画面，将中国古战场真实的呈现，左下角附有缩小之中国地图，选择与查询上更为方便，再谈到指令部份，包含五大项基本指令，分别是军事、外交、内政、工商、查询，其中再延伸出二十几项工作内容，值得一提的是采用了滑鼠操作界面，不管在资料输入、输出或图形处理速度上，都有很好的表现。

**一、战斗方面：**

使用即时战斗的界面，使战场千变万化，让玩家犹如进入一个真正的战场中，六种兵种各有所长，能将战略运用至最高点。

**二、商业方面：**

突破以往战略游戏忽视商业功能，商人活动活跃，十余种商品可供买卖，商品价格的波动无常，你必须逢高卖出逢低买进才能经商致富，甚至有一天能做到不费一兵一卒就可买下一座城。

**三、外交方面：**

三十余国家同时登场，外交手段若不高明你将会成为国际的公敌，远交近攻是春秋时期普遍的外交政策，可是你在这游戏中会发现有更好的外交方式，在此先不透露。

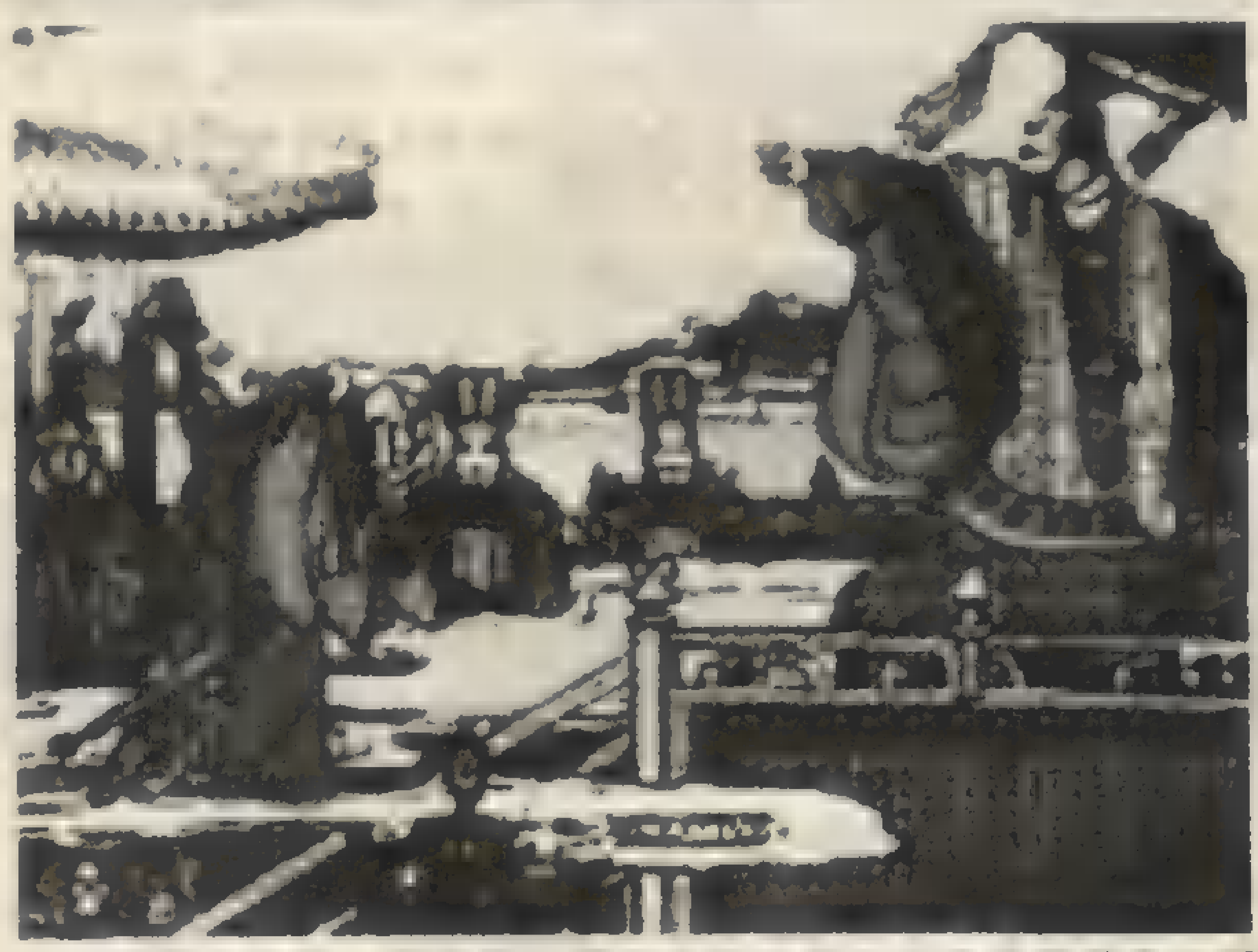
**四、内政方面：**

七十余座城市，每座城均有其固定之型式，(军事型、农业型、商业型)每座城均有其功能及生产物，若能配置得当将会是兵强马壮，城市成长也是很重要的，若不将所拥有的城照顾好可能会成为小村落。

六种城镇及六种战斗单位




齐桓公的尊王攘夷



五霸中的第一霸齐国，国君齐桓公姜小白是最受赞扬的霸主，齐桓公任用管仲为宰相，实行尊王攘夷，即尊奉周王朝并排斥蛮族，在齐桓公称霸的四十年中，曾召集国际和平会议二十六次，出兵二十八次，使齐国成为春秋时期的一个超级强权。

秦穆公的崛起西陲



秦国一渭水流域新兴的诸侯国家。秦国是一个长期和戎、狄杂处，文化落后于东方诸国的国家，秦穆公在位时，招揽贤才、任用贤能，使秦国在吸收东方先进文化的基础上，迅速赶上和超越东方各国，秦穆公的霸权，正是由招贤开始的。

晋文公的继承霸权



齐国霸权没落后，晋国霸权兴起。完成晋国霸业的晋文公重耳，在即位以前曾流亡十九年，经历长期曲折的政治考验，是一个经验丰富的政治家，公元前632年，晋、楚两军决战，楚军大败，史学家称这场决战为“城濮之役”，晋国的霸权也自此决定。

楚庄王的问鼎中原



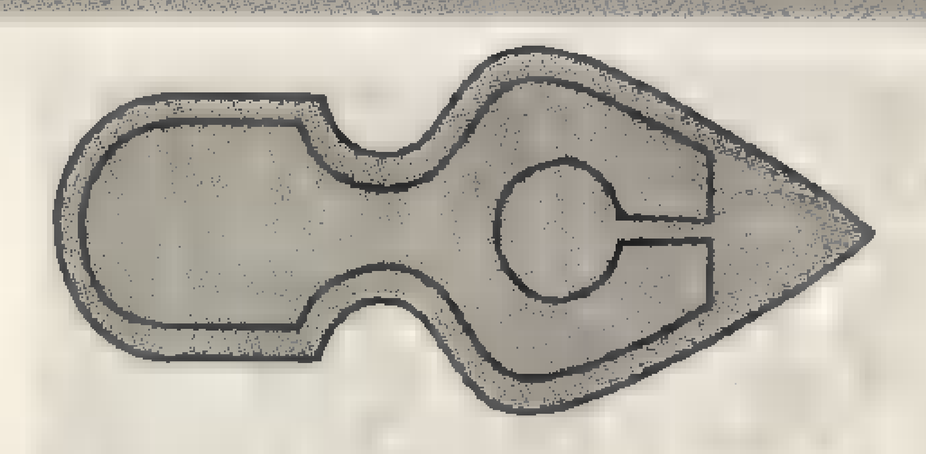
楚国是南方一个古老的大国，春秋初年周王室衰微，楚国迅速发展，乘机灭掉很多小国，但楚成王北上先为齐桓公所制，后被晋文公击败于城濮，直到楚庄王即位后，整顿内政，并北上打败晋国，终于称霸中原。

吴夫差之北上争霸

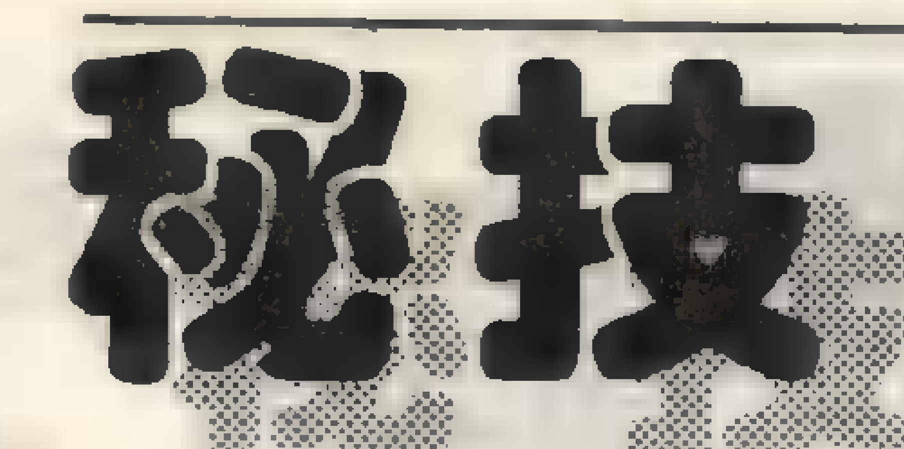
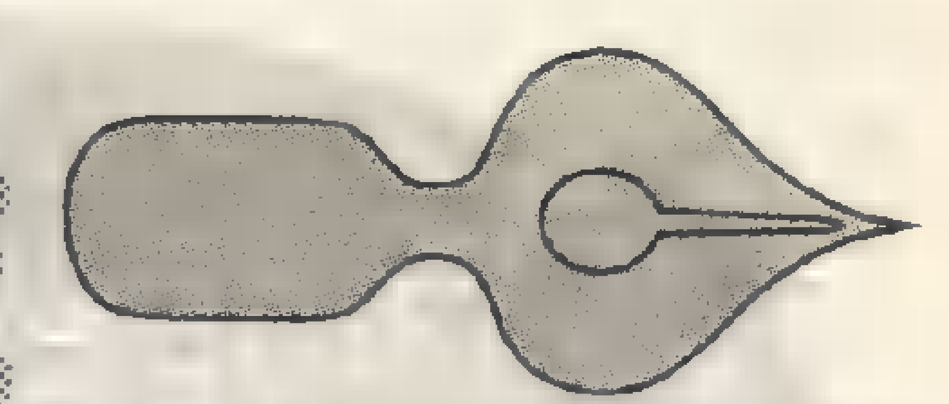
春秋后期，在江苏南部的吴国日益强盛起来，吴王阖闾依靠伍子胥管理政治，孙武训练军队，吴国的政治、经济、军事更为强大，公元前506年，吴国出兵灭了楚国，之后，吴王夫差会见了鲁、卫等国的君主，接着的黄池之会吴王和众诸侯订立盟约，共尊周室，自己当霸主，达成北上称霸的目的。



责编/尹龙



# PC秘技

### 银河飞将Ⅳ

在执行《银河飞将Ⅳ》主程式时，试着照下列方式进入游戏中：wc4 -chicken「Enter」接着进入到游戏后，在与敌人缠斗时，只要按下 Ctrl + W，被锁定到的敌人(或同僚)座机就会直接炸掉。如此就能轻而易举地消灭敌人完成任务了。

### 铁血联盟(Jagged Alliance)

让你的队友移动时，超过其允许的行动点数：留意队友行动点数的减少，快要接近零点时，在他的图像上按下右键，图像会翻转过去，并且出现三个按钮，按下保留点数(Reserve Points)的按钮。然后再按下滑鼠右键，让图像转回来，你会见到队友仍会继续行走，但不会再受到任何行动点数的限制，而可以移动至任何你所指定的地方了。

### 极速天龙

若您觉得在公路上和小混混大战实在太麻烦，而偏偏手脚又不灵活，无法顺利地解决掉他们，那么你可以等到战斗画面出现时，按下左 SHIFT + V 两键，赢得战斗的胜利。有时候必须多按几次才能成功，祝你好运。

### 鬼屋魔影 3

生命力增加 游戏一开始时的第一个画面(还未过桥的时候)，仔细看着主角右方的墙上，有一个灰色的空罐，这时就拿起身上配戴的左轮手枪射那空罐，如果射中就会发现罐子飞走了，然后再看一下主角的生命力，会增加 10 点，而左轮手枪所用去的子弹，会恢复原来的 6 发。切记必须在三发内射中，否则就失败了。

### MECHWARRIOR 2

在游戏中按住 ctrl + alt + shiFT 不放，再输：biorb 开启、关闭无敌模式 cia 弹药无限供应 gankem 瞬间摧毁敌人 enolagay 使用核子弹 icanthackit 瞬间完成任务 idkfa 任务可失败 hangaround 更改任务终止时限 xray 可直接看透墙壁、山脉按 W 可关闭 meepmeep 时间压缩功能开启 unmeepmeep 同上关闭 zmak 时间延展功能开启 mightymouse 补充 JUMPJET flygirl 增加 JUMPJETcoldmiser 关闭追热功能 dorcs 观看 DORCD 型机械人 tlofront 将后视角转为前视月 lairdo 警示功能 michelin 显示残骸中的得分球 tinkerbell 自由移动外部摄影视野按 C 可关闭．回到「Star Config」的设定画面，选择输入新的名字，键入"Enzo"，之后回到机械实验室。吓！您会发现……。於驾驶舱中，按住 ALT 和 SHIFT 两键不放，然后再键人以下字母，即可获得特殊的功能：☆cia－－弹药无限。☆coldmiser－－关闭热导追踪功能。☆tlofront－－让后视 HUD 的观点变成前视观点。☆icanthackit－－任务结束。☆mightymouse－－无限的喷射装置。☆xray－－X 光视野。☆zmak－－开启延长时间功能。☆blorb－－无敌模式。☆tinkerbell－－模糊的外部视野。

### 天旋地转Ⅱ

在游戏进行时，输入下列密码：

GABBAGABBAHEY：哈哈！一代用的密码，在这里使用的话，却会让防护罩与能源都只剩下 1%。

ZINGERMANS：无敌。MOTHERLODE：超级武器。ALIFALAFEL：加速器。

EATANGELOS：所有武器均导向。CURRYGOAT：取得所有钥匙。JOSHUAAKIRA：可以看见地图全景。

WHAMMAZOOM：跳关。ERICAANNE：射出的武器会反弹。～F

### 毁灭公爵(Duke Nukem 3D)

要启动下列这些密招，试着在游戏中键入下列密码(注意大小写)：

DNcornholio：开启(或关闭)「god mode」DNstuff：武器弹药全满。

DNscotty ##：跳关(##表示关卡数字)。DNitems：得到所有物品与 keycard。

DNcashman：射出的武器变钱。DNview：第三视角。DNrate：显视萤幕显示速率。

DNskill #：调整难易等级(#表级数)。DNmajor：喷射背包无限使用。

### 真人快打 3

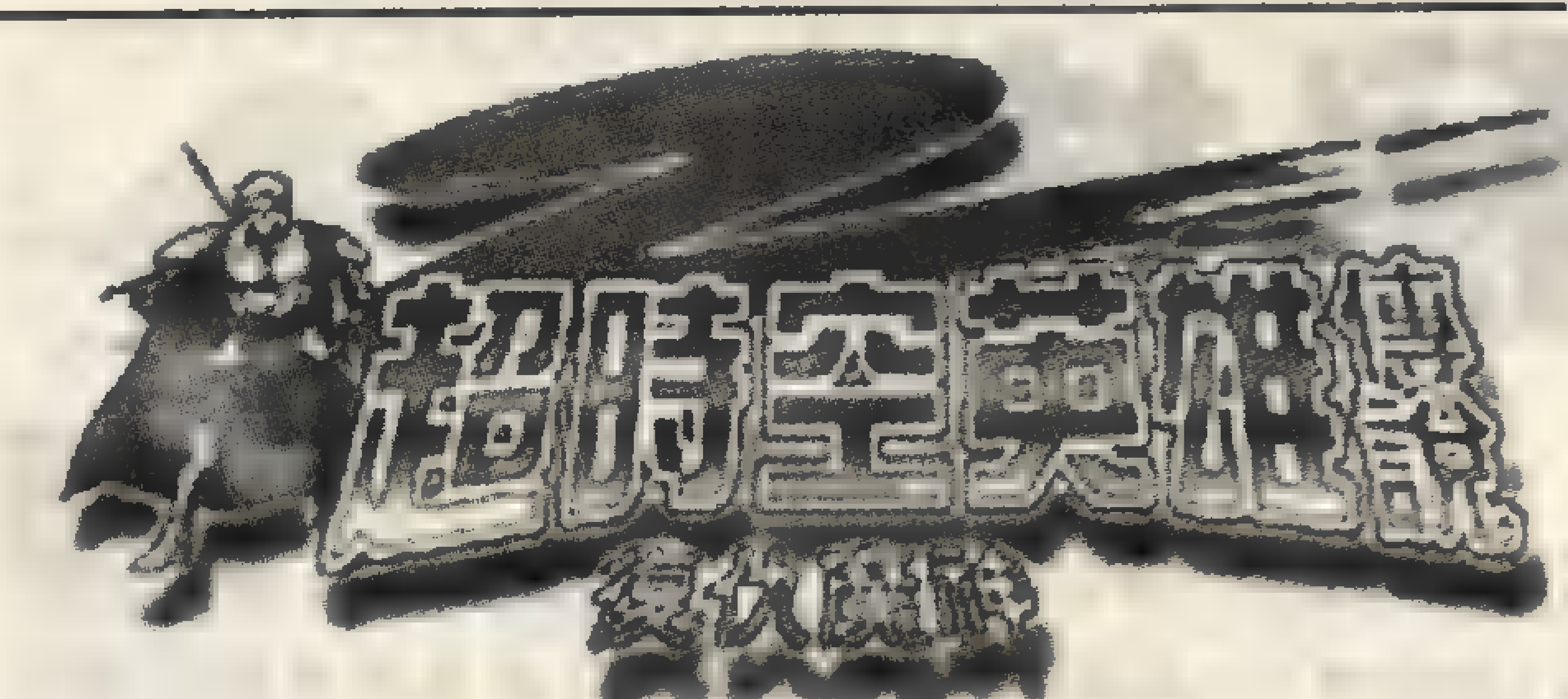
进游戏前加上以下参数：

MK3 1000000 8000 111 MK3 1000000 对打时可使用魔王级角色 MK30666 呼叫 SMOKE 但难度增高 MK3 666 呼叫 SMOKE 难度不变 MK3 1995 隐形人 MK3 8000 快速模式 MK3 9966 两人会背对背 MK3 1111 小人模式在半空中对打 MK3 8888 人变宽 MK3 12345 人变高 MK3 54321 小人模式但不在半空

### 快乐天堂(Theme Park)

在开始游戏时，输入 HORZA，然后进入乐园的时候，按下下列几键，就会让您 Very Happy 哦！

Ctrl + C：增钱。Alt + Z：游乐设施全补满。Ctrl + Z：商店、彩票店全满。Shift + Z：使景观设施全满。



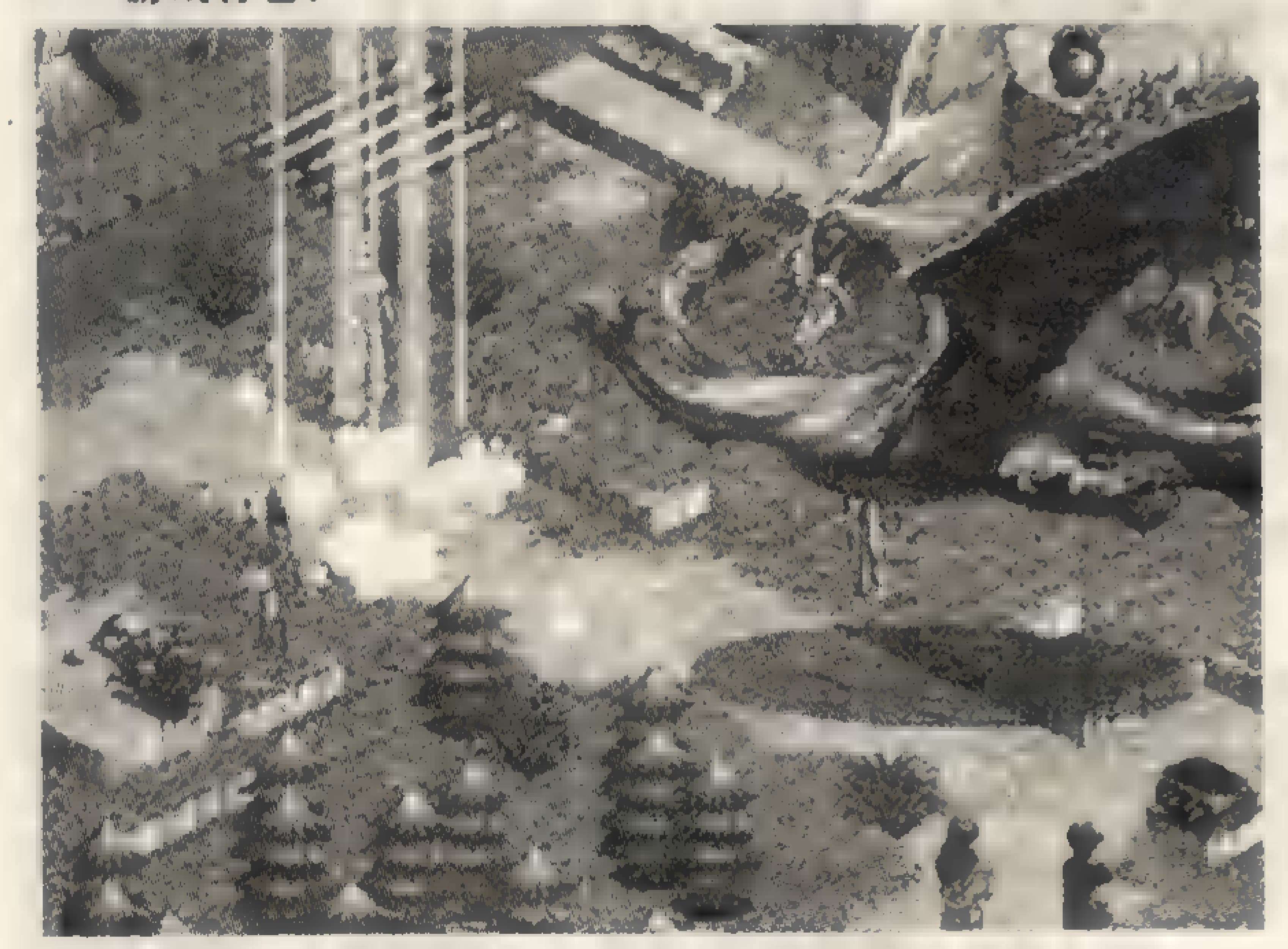
# 超时空英雄传说II —复仇魔神

责编/尹龙

**传说故事：**事隔十余年，科隆多大陆再起烽烟，迦纳国大军进犯赤子国，在城破之际主角奉命离城求援，踏上讨魔的漫漫长路，《超时空Ⅱ》的剧情也就此展开。所不同的是这次进犯赤子国的迦纳大帝正是前作中击倒黑魔神的英雄杨铁，但不知何故性格大变，下令逮捕且杀害从前一同讨魔的伙伴，侥幸逃过一劫的英雄纷纷遁入山林，或是流亡海外。肩负重责的主角在躲避追兵之余还要想办法找回这些伙伴或是广结善缘，才有机会重回赤子国探寻真相。

迦纳大帝杨铁为何变得心狠手辣？躲避追兵的主角一行人是否能顺利逃出魔掌？还有多少不为人知的阴谋在暗中计划着？世事难料，人事多变，被迷雾覆盖着的科隆多世界再次召唤讨魔的英雄们。

**游戏特色：**

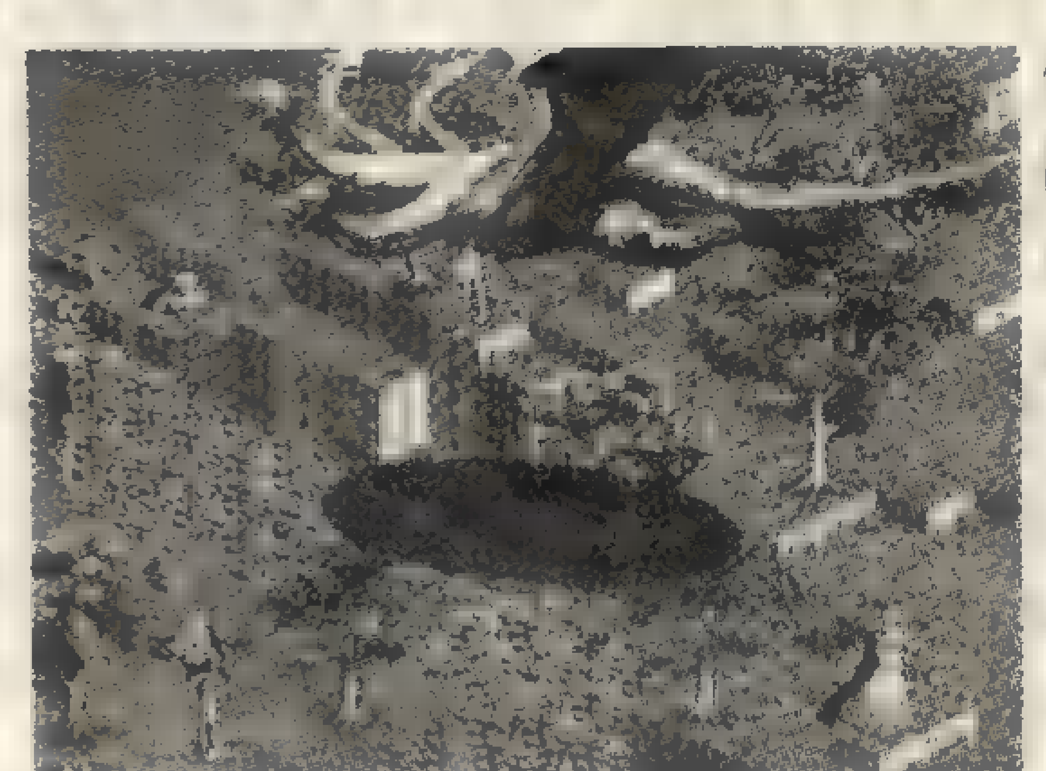


【战场中的穷与变】

《复仇魔神》在技术上也传承了前一代的特色，高度差可达廿层以上的战场地图将会出现（前一代最多16层），加上十余种新的魔法与剑术，可以预期战斗将会变成愉悦的视觉欣赏，或是快意的杀戮游戏。

因为这次《复仇魔神》的战斗系统已经作了改变，法师型的人物在移动后还有可能施展法术，战士型的人物则是有机会做出两到三次的连续攻击，加大了战略纵深的构思。只要某一名人物（或怪物）的行动力还没有归零之前就有可能再度发动攻势，这表示适切调整队伍阵型的排列变一种很迫切的战术须求。成功了，可以送一整排的敌人一道火红的极热光束；失败了，就准备一群人被广域魔法轰个痛快吧！

有人玩战略游戏喜欢轻轻松松，嬉笑怒骂间就已经轻骑过关了，有人则喜欢以寡击众，凭着高超的战术反败为胜，两种族群在市调中都很有份量。设计小组在考虑过市场的生态之后，计划把游戏的难度交由玩者自己去控制，让两种人各取所需。如果



你喜欢快速破台的话，「天真的试探者」等级可以让你体会到欺负弱小的乐趣；如果你还觉的前作的AI不够看的话，把等级调到最高吧，100%的AI会给您一个惊喜的。

前作中的转职系统这次灵活度更佳了，如果有人物在转职后回心转意了，随时可以重新回到原先的职业再练过，而所增加的属性也依然保留。男性与女性的转职路线的差异会越来越大，甚至有一些特殊职业是另一个性别所无法转职的。游戏中的四位女主角的转职路线与其它

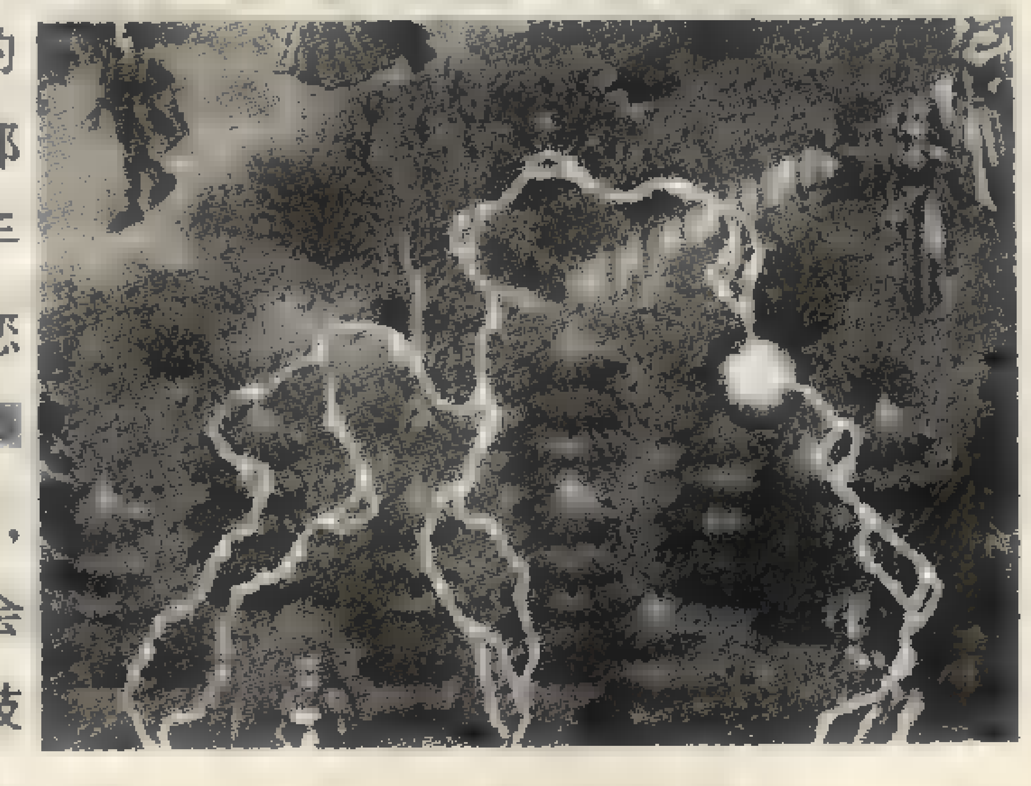
女性职业大不相同，随着游戏的进行，有机会和男主角共结良缘，并且施展独一无二的「情侣绝技」，其威力比前作的双人剑术还要强大。

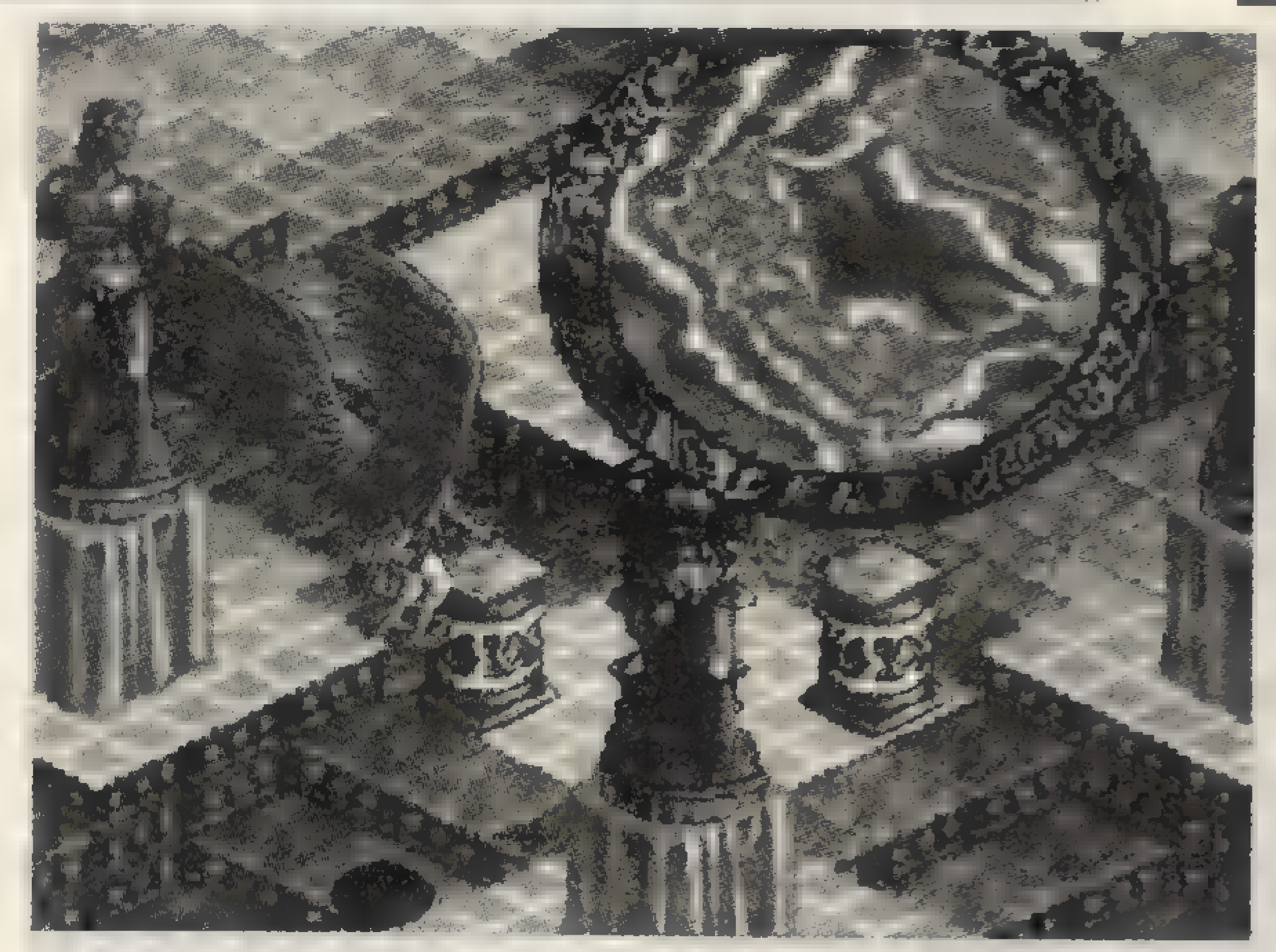
【魔法与特效】

新作<复仇魔神>的美术画面这次有了突破性的进展，所有的场景都进步到以SVGA640＊480＊256色来表现，如附图可以看出在地型方面的接合处处理的程度，几乎看不到边线的程度，水流的走向也变得生动许多，整个战场的真实度顿时高了许多。再看战场上的人物采用的是最舒服的正常比例，每个角色的“身段”都能看得一清二处，而且重要人物都有属于自己的独特造型，在整体画面感觉上可说是赏心悦目，舒服之极。

觉得法术效果还不够震撼吗？游戏中保留了Ⅰ代里的法术传统，效果画面遍及整个萤幕的华丽法术在Ⅱ代中依旧出色；在《复仇魔神》里又新添了数十种的魔法和剑术，把Ⅰ代中的广域性魔法特色继续地<7.jpg>保留下来，这对喜欢大场面的玩者来说算是最要紧的事了。尤有甚者，敌我都有可能施展法术将对手的兵器给摧毁掉，让您心爱的宝剑化为随风飘逝的尘土。不过别担心，在一般等级时电脑不会用出这种狠辣的恐怖技巧，AI喜欢找高手麻烦。

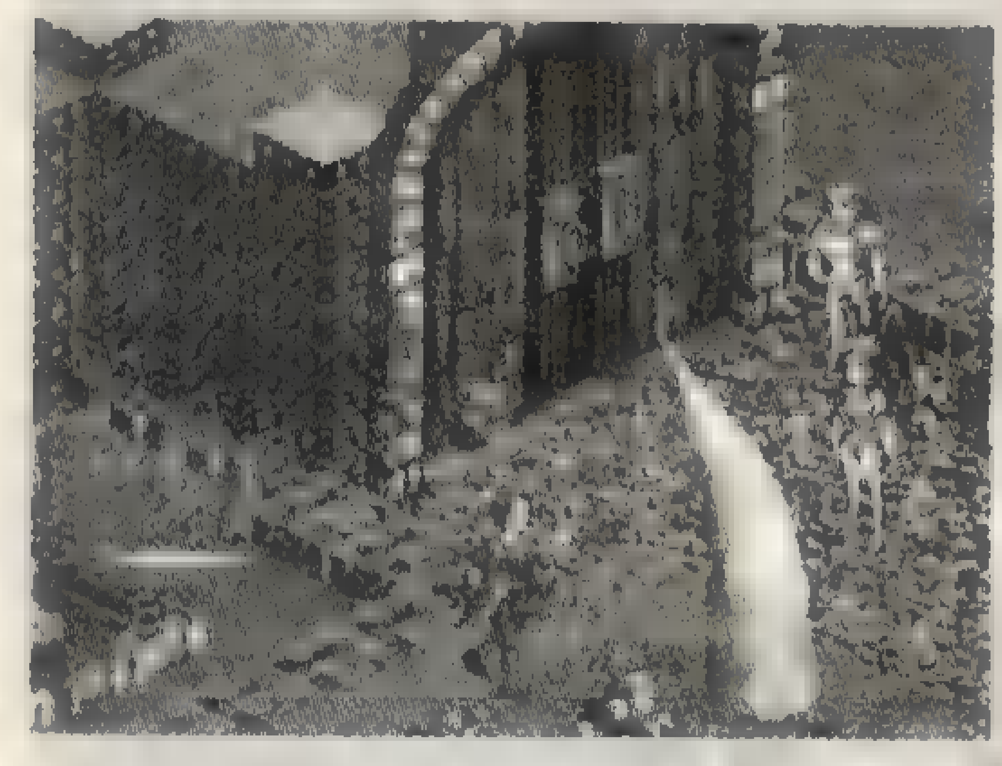






【错纵复杂的多线式剧情】

游戏中的主角在城陷前奉无双命令从危城中逃出，寻找过去一同奋战的伙伴与杨铁倒行逆施的真相。然而出城之后，是向北遁入山区之中好呢，还是向东突破包围网而去较为上算呢？这表示超时空Ⅱ《复仇魔神》开始采用了多线式的剧情、加入的伙伴、关系、敌军都会因玩者的决定而有所改变，而且总关卡的数目听说有八十左右！因此就算是一再的重玩也会碰上不同的关卡，也就是游戏的耐玩度将提高不少。在游戏的进行中所遭遇到的人物在敌我属性上也不再是黑白分明，灰色的中性人物主导游戏进行的比重很大，即使是迦纳帝国本身也有矛盾存在，一味的杀戮只能走向传统的勇者斗魔王模式，比较不容易看到其它路线的发展。



在分支路线的影响下，游戏中的四位女主角通常是没有机会与主角共聚一堂的。这四名重要的人物分别来自于不同的环境，对主角与迦纳帝国的观点也各异，如何在行事与女主角的影响之下达到适切的平衡，就是对玩者的一大考验了。游戏中另外有一个噱头是所谓的“情侣合技”，假使郎有情卿有意，在战场上联手使绝技歼敌，真人生乐事也。

【想要进行模拟战吗？】

两个玩者可以尝试互相竞技的滋味，在相同资源的情况下（玩者可调整），你与你的对手可以购买各式兵种与道具加强战力，演出一场友情间的角力或是与电脑的对决。如果认为对游戏中用的场景已经太熟悉的话，自行编辑战场或许是另外一种选择，你将可以设计出完全属于自己的战场，然后请一位倒霉的家伙做为第一份祭品吧。



【喜欢可以培育的怪兽吗？】

在《复仇魔神》的设定中，召唤兽变得更实用了，不但在死亡后重新召唤回来经验值不变，在累积了足够的经验点数后还可以将之转职，以产生新的魔兽。于是在前作中牺牲的肉盾战术可以升级为强力的突破战术，对于一些困难度较高的场景有实际上的助益。可以预期的是敌方也会“饲养”其召唤兽，然后在每次碰面时都逐步提升其等级，在经历了一段的关卡之后，再给予玩者一次重重的惊喜。



【栩栩如生的角色造型】

①黛薇拉：前作中曾经出现过的魔女，在造型上已做了修正，如果选择的路线恰当的话，很早就会加入冒险的行列。

②沙曼珊：赤子国的魔术师，在前作中并没有参加过魔的冒险。在这次的冒险中如果路径恰当的话，她将誓言为赤子国报仇雪恨。

③伊娃：赤子国无双的首席贴身护卫，在赤子国城破后就加入主角的队伍，自信在被迫经历逃离家园的苦难后，能有重返故土的一天。

④芙蓉：美艳动人，曼妙无方。神秘的眼神中散发出无尽的诱惑，似乎在富家女子的身份之外还多了些什麽，一个谜样的人物。

⑤依琳娜：奥里国的贵族，和奥里王室有着密切的关系，在民间的声望比现任的奥里王还要高，有强烈的爱国心。

⑥杨铁：十余年前是个斩妖除魔的大英雄，十余年后变成一个嗜血无情的暴君，现在身为迦纳帝国的国君，行事偏激，手段狠辣，究竟是什么原因才能把一个人弄的性格大变呢？

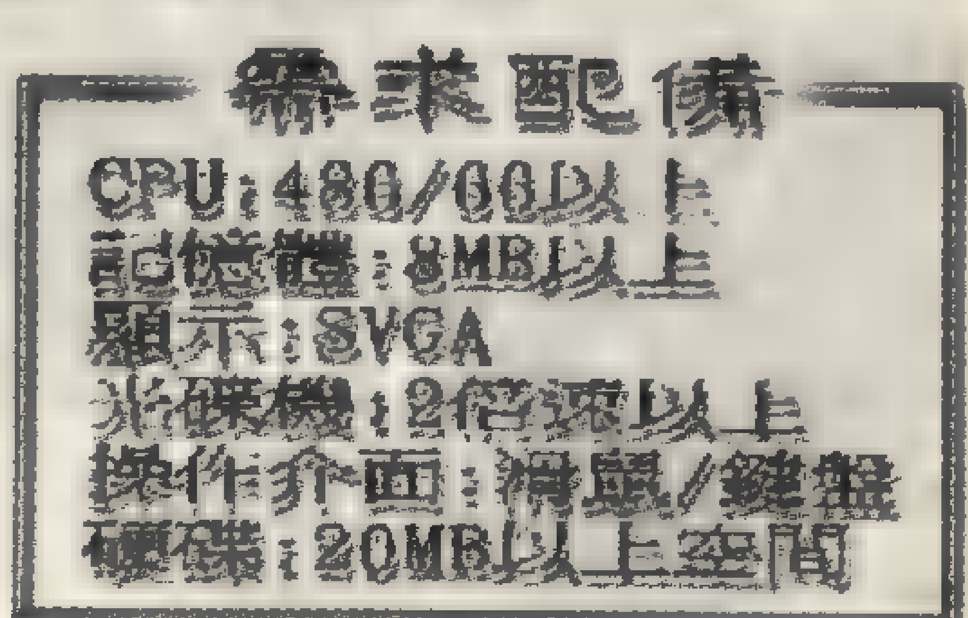
⑦刑天：迦纳帝国的四大统领之一，善剑法，忠诚而执着。对迦纳大帝的作为虽然不解，在行动上却毫不迟疑。

⑧秋月：迦纳帝国的女剑士，对于迦纳大帝近来的作法越来越看不顺眼，却无法改变刑天的看法，忿而出奔。

游戏类别：战略 RPG

支援音效：SB/SB 相容/ GM/ ROLAND/ ULTRASND

上市日期：96 年 12 月



**游戏简介**

西元二十二世纪，地球上的人口不断增加，地球联邦政府决定展开一系列的太空移民计划，此时，却发现火星上突然出现大批巨型机械及不明生物体，地球联邦政府推测可能是外星系生物的移民团正开发火星，于是派出《希望号》太空梭前往火星，与外星生物商讨联合开发火星的可能性，但《希望号》在接近火星区域时却失去联络，为免引起全球恐慌，地球联邦政府封锁了《希望号》失踪的消息，并秘密展开代号为《终极火力》的紧急防卫计划……。

三个月后，一群外星生物体的战斗机群，开始向地球发起第一波的侵略攻击，於是《终极火力》计划立刻进入防卫作战。

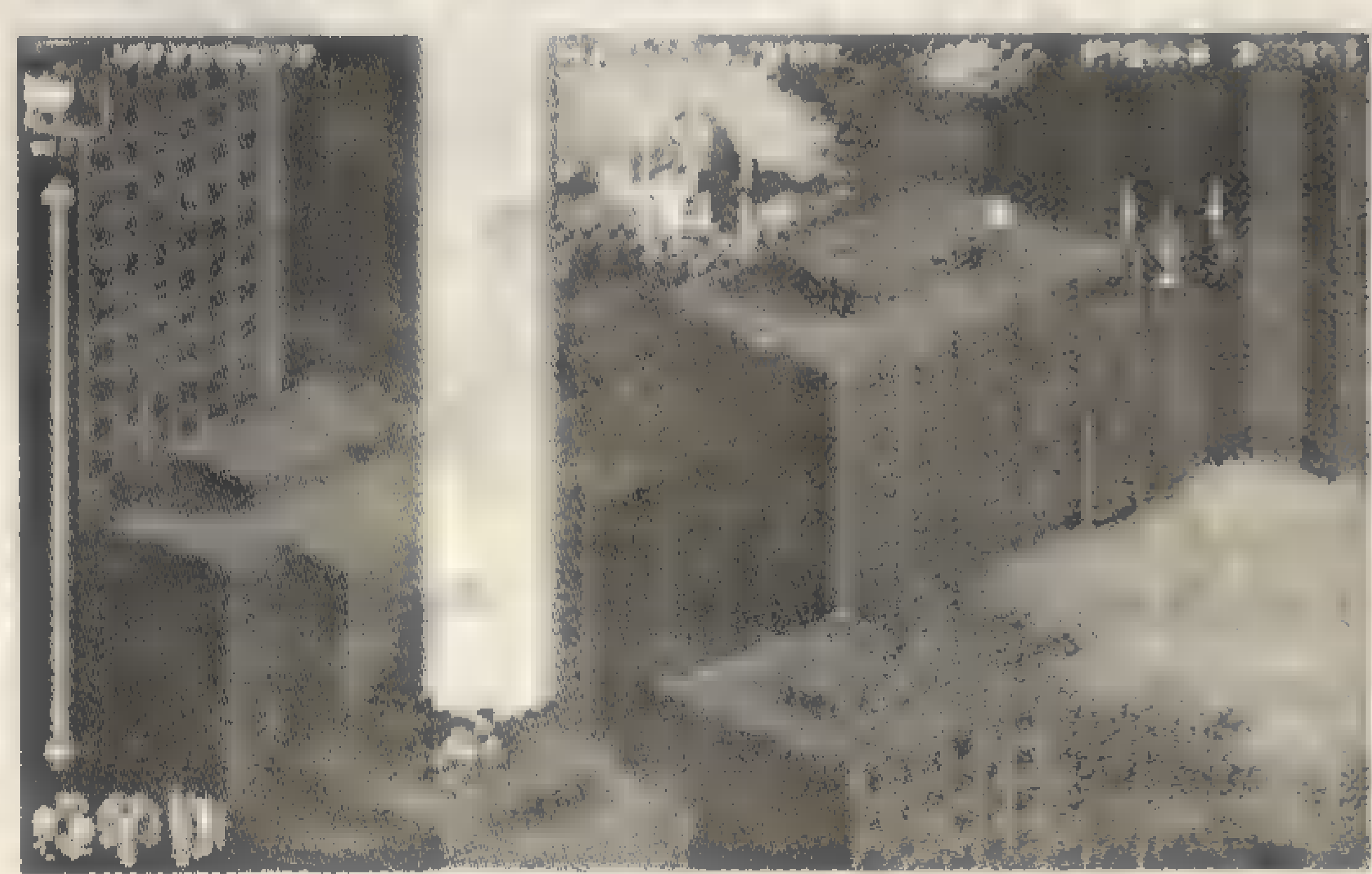
1）386DX 以上机种，forDOS & Windows95 下的 DOSmode。
2）[illegible] ADLIB、SOUNDBLASTER 或 MPU 401 [illegible]
3）[illegible]
4）丰富的[illegible]画面，可[illegible]武器及防卫模式。



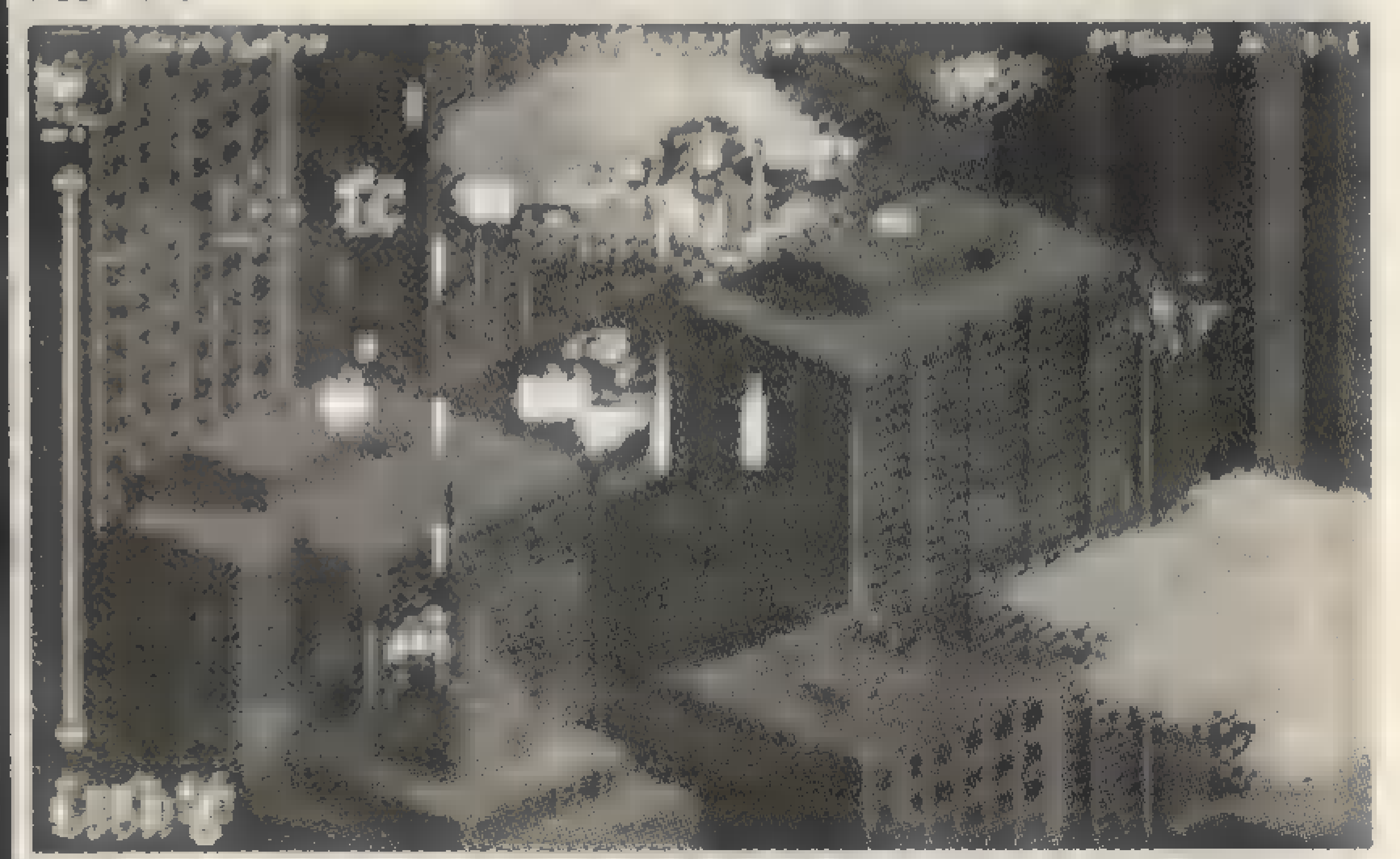
发射追踪爆弹可在一瞬间歼灭所有的敌机及子弹。



爆裂防护弹可在一瞬间歼灭所有的敌机，并在机体四周形成一圈防护罩。



雷射光束的幅射能会随着能源的多寡变化，发挥至极限时，敌机一碰到光束就会被消灭。



一次发射四枚热感飞弹，够帅吧！



超快速导向飞弹具备了强烈的爆炸毁灭力。



扇形高爆弹的威力将随着能量大小而改变。

# 如何在网路上玩PC游戏——入门

简介

恭喜您，当您看这篇文章的时候，就代表您将会玩到也将会爱上最刺激的游戏类型——网路对战游戏。

甚么是"网路对战游戏"呢？

简单的说，就是"人脑VS人脑"的游戏。在以往的战略型游戏，您作战的对象是"电脑"，相信它带给众多玩家欢乐的时光。您知道，电脑非人脑。对战时，电脑的"人工智慧"相当重要。您可能玩过"幸好电脑不太聪明，否则这关便破不了""先试试这个方法，错了的话，再把之前SAVE的LOAD出来"……但现在对战对象是"人类"（最不可预测的生物？！），您想到的、对方也想的到。且即时的战斗，更不可能SAVE起来，待下次再战。有可能一念之差，全盘皆输（我有好几次经验……）。记得第一次玩时，目光紧盯着萤光幕，汗流夹背。随时得注意防范突然冒出来的，小兵、机车、坦克……最后虽然败了，但过程刺激，胜过云霄飞车……另一吸引人的地方是，您永远不知连线对方从那儿来，长的如何……有可能是HK，USA，CANADA……？每一次的对战因人因地图而不同，充满变数的游戏，玩起来才刺激，不是吗？

关於KALI

KALI是将IPX网路协定转换成TCP/IP，所以，只要游戏支援IPX网路协定，都可以在INTERNET上玩……可以上这里看看！http://www.axxis.com/kali/

OK，您准备要玩了吗？

首先，您需要以下配备：

1、PENTIUM级电脑：

作业系统WINDOWS95，kali95可以阅读中文DOS版则无法阅读中文。

2、28.8以上数据机：

记得将数据机搭配WIN95的系统设定。

3、一套支援MULTIPLAYER（多人对战）的GAME：

DUKE，DOOM，WAR2，C&C……

您可看看tw、bbs、rec、pcgame这个讨论区。

4、上INTERNET的ISP（InternetServiceProvider）帐号

Cocomo是用HINET的412123428.8线路。

也许您可提供其它ISP供大家参考。

线路如不畅顺，可能无法连线成功。

5、KALI这个程式：

其实提供网路游戏转换介面不止KALI，但KALI目前是使用人口最多的程式。

＊请把握这个程序：＊

1、连上INTERNET

2、FTPKALI这个程式（可在ftp、wonder、net、tw/commerce/kali/取得最新版）

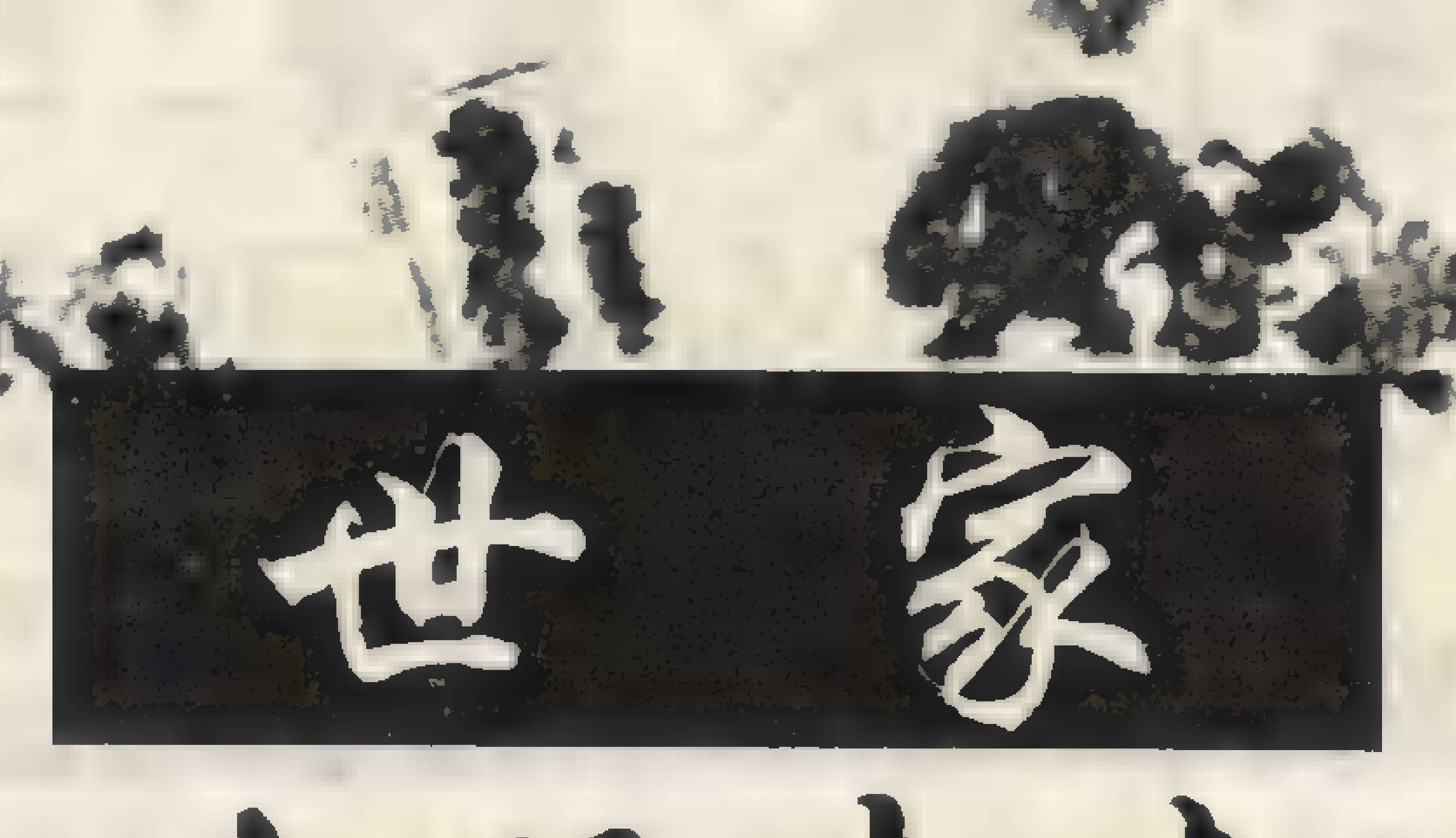
3、设定KALI（参考"KALI中文图解说明"）

4、上KALITAIWAN这个SERVER，很多KALI朋友在此。

5、邀请朋友和您对战，接着GAME的执行方式请参考手册

最后，相信支援"网路对战"的GAME会越来越多，且GAME类型也会不同（RPG，SLG，ACT……）。画面更棒（SVGA）加上绝佳声光效果。您还愿意上游乐场玩吗？

责编/尹龙




# 电玩专卖

## 前 言

新的一年开始了，随着游戏业界的迅猛发展，无数的好游戏不断推出，为了方便广大玩家，本店将以百倍的热情提供更好更全面的服务。

本店主营“土星”(SATURN)与“索尼”(PLAY STATION)，以批发为主，同样欢迎广大玩友到本店购买。只要你打电话来，就可以知道最新的节目与报价(而且是最真实的)。

**联系业务请打热线电话：(022)7225600**

**来函恕不接待。**

**本店奉行两大服务宗旨：**

一、力求各款游戏做到价格最低，速度最快，质量最好。

二、力求让每一个与本店联系的顾客得到满意的服务。

**新款游戏：**

PS：街头霸王方块Ⅱ X、新机器人大战、洛克人 8、大航海时代Ⅱ、VR 飞龙之拳、斗神传Ⅲ、战斗国家改、太空战士Ⅶ、三国志孔明传、侍魂剑客指南(内附侍魂 1 与侍魂 2)、模拟城市 2000、蝙蝠侠不败之迷、暗黑破坏神、乱马 1/2。

SS：天外魔境第四默示录、超时空要塞、VR 快打刑事、重装机兵Ⅱ、空牙外传、洛克人 8、VR 战士对格斗之蛇、格斗之王'96、最后之审判、太空侵略者、皇家骑士团Ⅱ、ENEMY ZERO(EO)、紫炎龙、光明战士(SHINNING THE HOLYARK)。

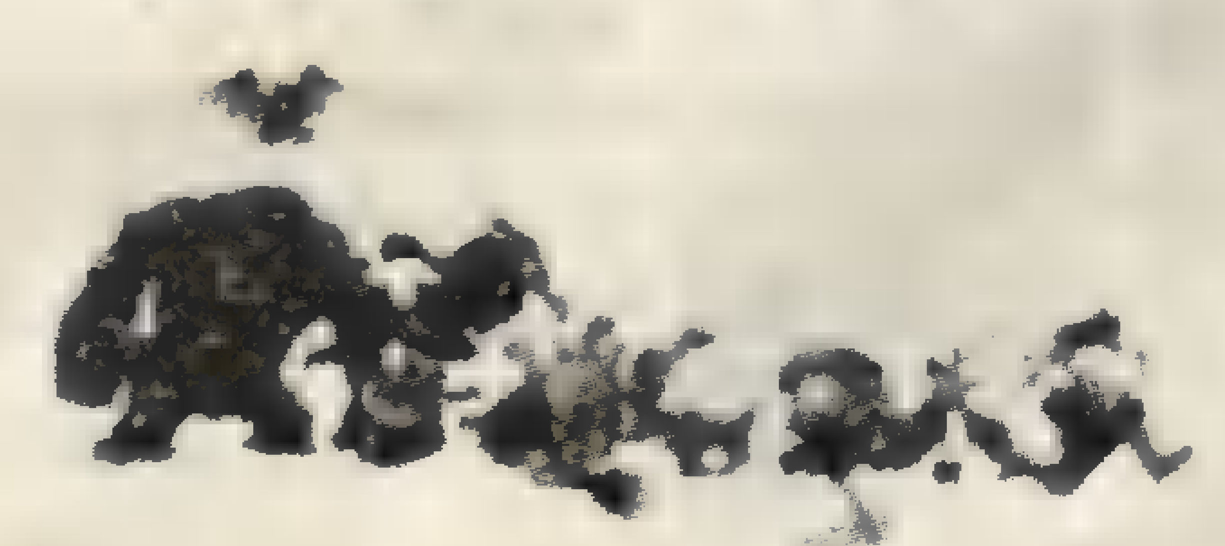
**本店地址：天津市和平区兴安路竹远里 64 号余门**

**(锦州道天津曲艺团对面)**

**电　　话：(022)7225600**

**联 系 人：李先生**






# 劼海韬销售中心

| | 机种 | 单价 | 邮费 |
|---|---|---|---|
| 次时代 | 原装土星(日本)全套配件 | 2000 元 | 80 元 |
| | 索尼 PS(日本)全套配件 | 2150 元 | 80 元 |
| | 松下 3DO(日本)全套配件 | 1500 元 | 80 元 |
| | SNK 机皇(日本)全套配件 | 2200 元 | 80 元 |
| | 任天堂 64 位机(日本)全套配件 | 2200 元 | 80 元 |
| | 品名 | 单价 | 邮费 |
| 次时代配件 | 土星记忆卡 | 180 元 | 15 元 |
| | 土星 VCD 解码器 2.0 | 1400 元 | 15 元 |
| | 土星原装手柄 | 110 元 | 15 元 |
| | 土星直读 CD 集成块 | 150 元 | 15 元 |
| | 次时代通用制转 | 150 元 | 15 元 |
| | PS 手柄 | 120 元 | 15 元 |
| | PS 记录卡 | 160 元 | 8 元 |
| | 土星光枪 | 450 元 | 25 元 |

## 土星软件

高尔夫、新世纪少年、阳光战士、亚鲁巴外传、吞食天地、钢铁雄师、王国传说、奥运足球、守护英雄、恶魔战士 2、黑暗救世主、摸拟城市 2000、中文三国志Ⅳ、北斗之拳、格斗之蛇、三国英杰传、空想科学世界 2CD、学校恐怖怪谈、太空战机外传、爆裂、街霸 ZERO2、龙之力量、正义之纹章、剑与魔杖、鬼屋魔影 2、棒球、真人快打 3、首领峰、光之继承者、月花雾幻谭 2CD、钢铁灵域、洛克人 X3、彩京、VR 战士 2、七之秘馆、暗夜追击、水晶传说、庆应游击队、梦精灵、炸弹小子、天翔记、饿狼传说 4、蚂蚁超人、疾风魔法大作战、魔法骑士、3×3 只眼(3CD)、升龙三国演义、VR 特警、退魔业、必杀、新忍传、真女神转生、VR 战士(大头版)、福尔摩斯、X—MAN、FIFA96、水浒演武 2、七龙珠 2、斗神传 S、战斧、天空之骑士 2、大航海时代 3、梦幻摸拟战 3、VR 赌城、梦游美国、飚车王……

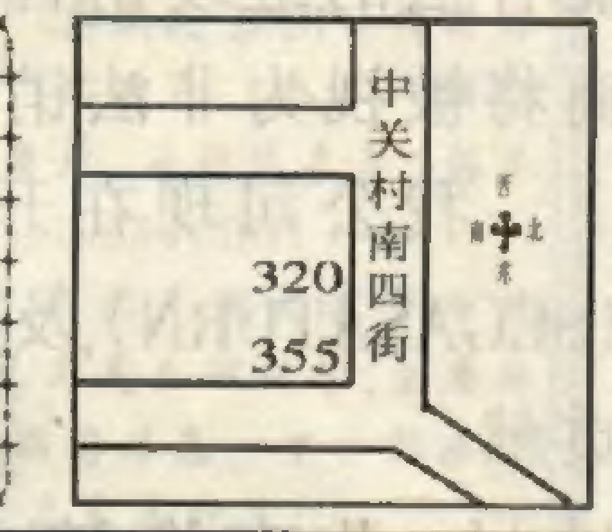
**注:**本店有土星、索尼 CD 游戏百种，配件齐全，因篇幅有限，望北京、外地玩友来函来电索取需求目录，以上邮购均特快专递，款到发货，如有质量问题三个月内包换，所有机器保修一年，索取需求目录邮资 5 元。

联系人:马玉海　　邮编:100080

邮购地址:北京市海淀区中关村南四街保福寺 11 号劼海韬销售中心收

商店地址:北京市海淀区中关村南四街保福寺 11 号劼海韬销售中心(320.355. 总站东侧)

联系电话:010－62576525　　寻呼:010－62568800 呼 87618




# 君杰 批发、零售、邮购

硬件:SS、PS、N64、3DO、SNK 等次世代游戏机，超任(SFC)美(日)版机，博士 7、龙Ⅲ、HFO 磁碟机，超任光碟机，GG、GB 手掌机。(由于市场价格变动很大，请大家随时查询价格)

软件:MD、GG、GB 游戏卡，及各种游戏光碟。

SS 碟(广东)30 元(如，VR 战士Ⅱ、飞龙Ⅱ、VR 特警Ⅱ、梦幻模拟战Ⅲ、王国传说Ⅱ等百余种目前和日后的最新节目)。

SS 碟(香港)40 元(如骨怪、银河警察、三剑客、异形等二百余种)。

电脑、3DO 碟、磁碟只限批发均为 500 张起批，特别推荐:GB 可录卡、世嘉可录卡，节目千余种，无复录次数限制且价格低廉。

配件:各种原装组装手柄、记忆卡、光线枪、大摇杠飞行器、方向盘、AV 线、S 端子线及 VCD 解码器、次世代激光头、金手指卡、直读 IC、加速卡、专用制转、万用大制转、GB 放大镜、110V 大火牛等各种电源。

请注意:寒假期间买 SS、PS 游戏光盘，送该游戏攻略，文字游戏须加工本费 5 元，邮费每片 10 元，3 张以上免收邮费并附送节目单一份，索取各种资料工本费 5 元(来信勿加现金)。本部本着守信誉、高效率原则，港台进货绝对一手价格，欢迎全国各地的零售商与我们联系，也积极的为广大玩友服务。

**君杰电子:**

**广州地址:** 广州市西堤二马路 8 号南太日用工业品批发市场 A078 档

**电话:**020－81886847 转 A078

**批发专用手机:** 0－1392093391　**BP:** 020－87171888－97889

**君杰电玩天津地址:** 天津市南开区三马路十六号(天津市场南 50 米)

**传真电话:** 022－7487804　**BP:** 022－3511188－1955(市内专用)

**联系人(收款人):** 胡汝杰　**邮编:** 300100

**塘沽分店:**安达电玩

**地址:** 塘沽区营口道 3 号增 1 号　**邮编:**300450

**电话:** 022－5851494　**BP:** 022－3368181－1105(市内专用)

**手机:**0－1392016181　**联系人:**刘波



"宝物猎人G"的续篇？！

# SaGa Frontier

サガ フロンティア

机种：PS　类型：RPG　厂商：史克威尔　媒体：CD-ROM

# 新人物，新画面大公开！

RED，会变身的青年。

休斯，是IRPO组织一名警员。

赛林斯，会使用妖术的妖魔。

时间，象是个小学生，但对机械方面非常擅长。

元，好帅的大叔。

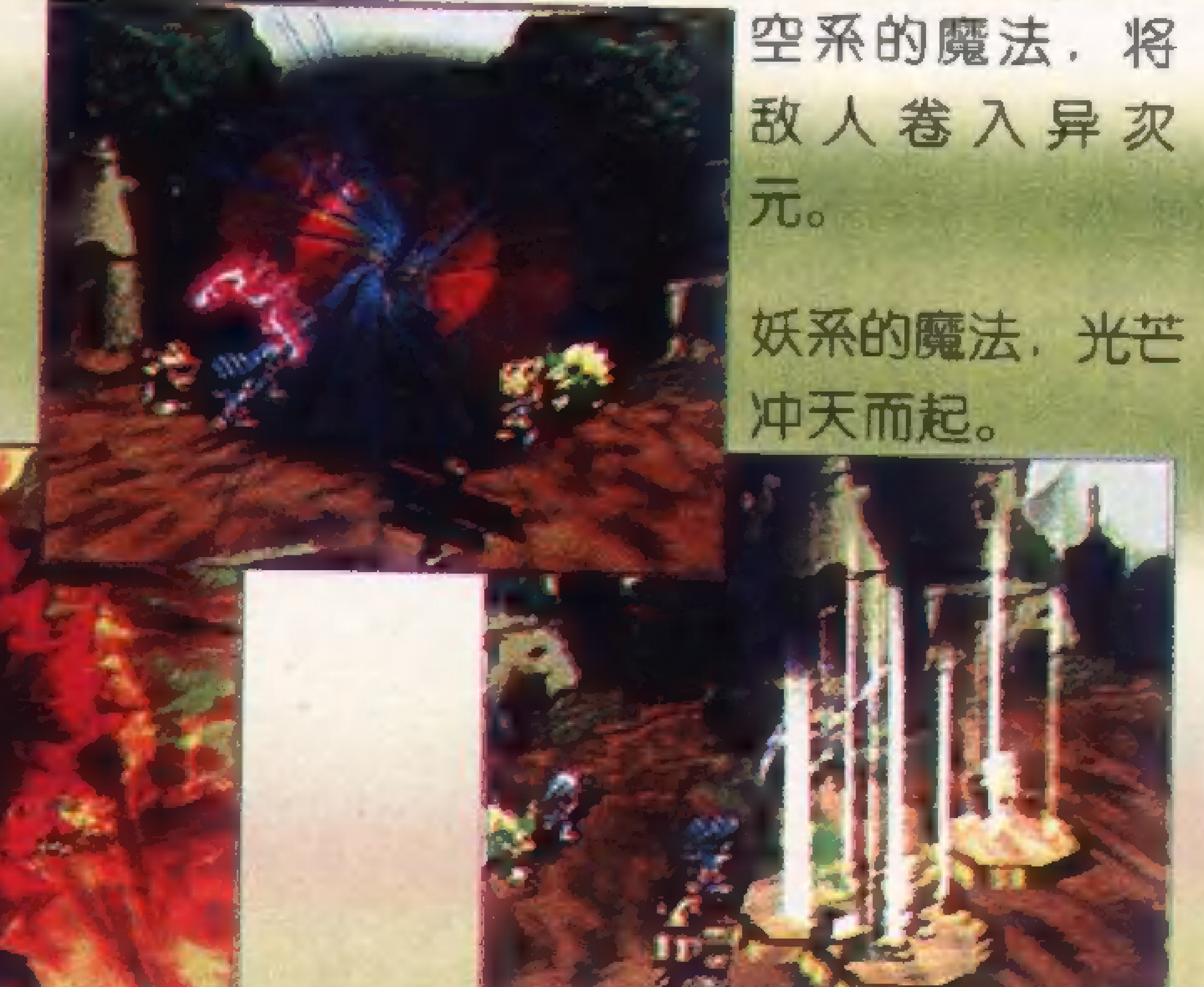
充满神圣气氛的大圣堂。

罗丝，大姐型的角色，背后却有许多谜团。





华丽的时间魔法。



空系的魔法，将敌人卷入异次元。

风系的魔法"超风"。

妖系的魔法，光芒冲天而起。

出自小林智美之手，真的很让人神往呀！





□统一刊号：ISSN 1001-373X / CN61-1221/TN □邮发代号：52-126 □定价：6.50元